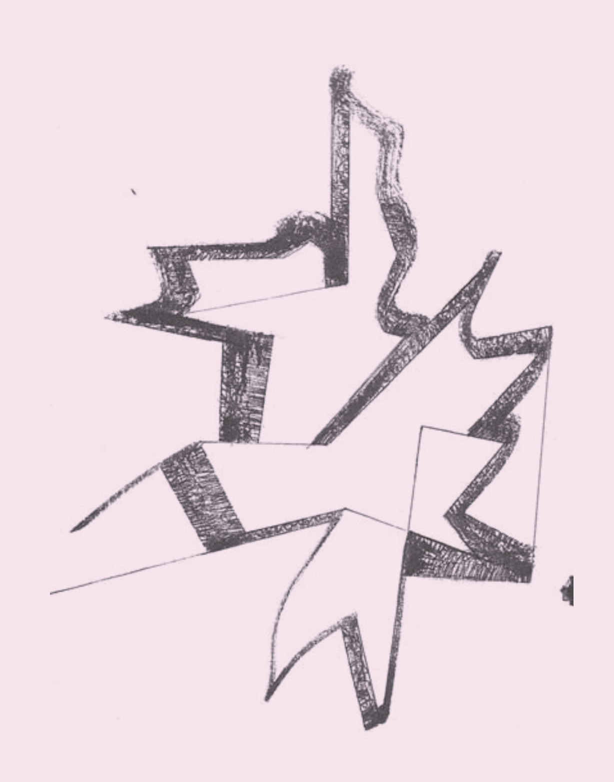
MITOS Y FANTASÍAS ARQUITECTÓNICAS (III)

INTRODUCCIÓN (3)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS

DEL INSTITUTO

JUAN DE HERRERA

DE LA *ESCUELA DE*

ARQUITECTURA

DE MADRID

5-34-84

MITOS Y FANTASÍAS ARQUITECTÓNICAS (III)

INTRODUCCIÓN (3)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-84

C U A D E R N O S
D E L I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

2 Área
51 Autor
09 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN
0 VARIOS

Mitos y fantasías arquitectónicas (III)
Introducción (3)

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Almudena Gil Sancho.
CUADERNO 362.01 / 5-34-84
ISBN-13 (obra completa): 978-84-9728-405-9
ISBN-13: 978-84-9728-408-0
Depósito Legal: M-12932-2012

Mitos y fantasías arquitectónicas III – Introducción (3)

1. Ciudad radical (27-05-09)

J. L. Pardo. “Las garrafas del periodismo” (E.P. 26-05-09)

El periodismo es la invención de la ciudad industrial.
Y en el periodismo cabe todo.

Un diario es una ciudad radical.

El titular es el reclamo de lo raro en un tiempo en que todo es corriente.
El titular por antonomasia es la llegada de una nueva era.
Los periódicos son contenedores indiferentes y omnívoros.
Que llenan el vacío de la ansiedad de novedades.
La prensa electrónica es la culminación de la tendencia a colmatar de acontecimientos la vida cotidiana.
La misión del periodismo es formar opinión que se supone consiste en enjuiciar críticamente posturas genéricas y aconteceres (políticos, económicos, culturales, etc.).
El periodismo es la ciudad con su agora, lugar de discernimiento de posturas, de sistematización.

Hoy no se discute de contenidos sólo inquietan los contenedores y sólo interesan los titulares.
Y mientras nos entretenemos en debates sobre en qué soportes leeremos en el futuro, alejamos de nosotros la cuestión de que es lo qué leeremos, que es la única sustantiva, como aquéllos aldeano a quienes robaban el vino mientras disputaban sobre las garrafas en las que almacenarlo. Es cierto que esto pasa también en otros ámbitos: la mala noticia es que Internet no hará mejores a los periódicos, que la inmersión de los hogares en la banda ancha no elevará el nivel cultural de los españoles, que la introducción de ordenadores portátiles en el parvulario no resolverá el fracaso escolar y que la reconversión de las universidades públicas e institutos de secundaria mediante el plan Bolonia no aumentará la calidad de la investigación científica. Y la discusión acerca de qué podríamos hacer para mejorar el periodismo, el nivel cultural, las instituciones educativas o la investigación científica no puede celebrarse *porque es una discusión de contenidos,* y de momento estamos ocupadísimos con los contenedores y con la publicidad, con los portátiles, los móviles y las descargas caseras. Y no es por culpa de estos artilugios, sino de algunas decisiones políticas y profesionales, por lo que los periódicos, los libros, las escuelas y las universidades, que fueron hasta hoy los lugares naturales de estas discusiones, se están volviendo literalmente insoportables, es decir, inviables en cualquier soporte.

La ciudad, los edificios sólo son eso, contenedores sin contenido.
Como los planes de estudio, como las personas, como el destino.
Contenedores vistos desde fuera, pura exterioridad vacua.

2. Ciudad radical. Ser cráneo (24-05-09)

G. Didi-Huberman. “Ser cráneo” (Ed. Cuatro, 2009).

*

Richer- describe el cráneo como una caja desde el exterior.
Abrir la caja es aceptar el riesgo de sumergirse en ella, ser devorado desde dentro (hacia dentro).

La sección de algo cerrado, devora.

Leonardo ve el cráneo como una cebolla porque penetra en él sajando la caja. Expresa los agujeros.
"Si cortas una cebolla por medio podrás ver y contar todas las capas (del espesor). Si seccionas una cabeza humana cortarás: la cabellera, la epidermis, la carne, el pericráneo, el cráneo, la duramadre, la premadre, etc”.
La cebolla no es una caja. Su contenido se identifica con el contenedor.
El exterior es una muda del interior.

*

Dubuffet: una vez quise pelar una cebolla, quite la primera capa,... hasta quedarme sin cebolla ya que una cebolla está hecha sólo de envolturas que no envuelven nada. El arte tampoco envuelve nada, es el puro envolver.

El Renacimiento se entiende como la restitución de lo que vemos a nuestro alrededor. Pero puede ser justo al revés (anatomía, perspectiva y teorización?), sistemas que abandonan las cosas a la extrañeza, a las paradojas. Se puede entender el Renacimiento como época de la distorsión del espacio de la visibilidad familiar que acaba apareciendo como lugar abierto, lugar de vacíos.

Las reglas de transcribir lo que ve un ojo fijo a través de un cristal, son reglas mentales para descubrir el vacío, la distancia, lo intratable o intocable..

Durero (el que miraba por el agujero) ve el cuerpo humano como una geografía (continente roturado) que debe de poderse medir.
Estudia la línea del caracol como paradigma generativo.
Inventó el método llamado “transferente” destinado a conservar las proporciones de un objeto en sus distintas apariencias según sugiere el punto de vista (proyecciones diédricas proporcionales).
Revertir para Durero es buscar lo profundamente general de la visibilidad-> el cambio de proyección, geométrico, el objeto..
Revertir es operación para inventar visiones insospechadas.
El interior de nuestra cabeza nos es invisible. Y las impresiones endógenas nos sugieren una bóveda llena con nuestras imágenes visuales (invenciones autoescópicas).
Freud – psiquismo – arqueología.

La espacialidad es la proyección de la extensión del aparato psíquico.
La psique está extendida aunque no sabemos cómo.
Durero – San Jerónimo. El Santo toca un cráneo muerto y se toca la cabeza.
Cráneo-vanidad, humanidad en concha de caracol vacía.
San Jerónimo se encuentra en el entredos de lo táctil pensando.

El tacto es él entre dos.
La mismidad es otro entre dos.

Cráneo-calvario-Adán-cáliz-lugar de la muerte-emplazamiento fundacional.
Roca-cueva...
Cráneo lugar lo que envuelve el pensamiento.
Cráneo planeta, grafiado, formado.

Atrio es lugar, siendo. Lugar abierto, porche, pórtico, osario, cementerio, partes de la vivienda (su disposición) interioridad de un ser, su fuero interno.
Maldiney-> atrios de la lengua-moradas del pensamiento.
El estado naciente de la imagen...
"sólo los poetas habitan los atrios de la lengua que son el fondo sobre el que edificar una y otra vez la lengua peculiar de cada poema..."

Atrio como lugar matriz, como diagrama de arranque, como pudridero emergente, como caos creativo, como lugarización generadora (espacio de la creación).

*

Ser río.
Penone no producen ni objetos ni espacios.
Produce lugares en sus estados nacientes, en sus estados "atrios" visuales y táctiles.

Produce matrices operativas, produce diagramas dinamizantes, acicates de la imaginación activa, arranque sin acabar.

Estado naciente-sin acabar.
Hay una diferencia entre una escultura que produce objetos en el espacio y otra que transforma los objetos en actos sutiles del lugar, en un "tener lugar".
Lo acabado exhibe su cierre como resultado, relegando al agente y a la acción a cosas pasadas, necesariamente olvidadas.
Lo inacabado tiende a permanecer abierto y a mostrar lo inseparable del agente, la acción y el resultado.
Ahora cada momento de la obra pervive en los otros, envuelve a los otros, se nutre de los otros.
Penone prefiere verbos a sustantivos (como nosotros) "Ser río”.
Muestra dos piedras que son la misma piedra en dos estados.
El río pule las piedras (las erosiona) sin mimetismo. Es una ontogénesis natural de la forma.

Hacer arte es hacerse a la dinámica intrínseca de los procesos de formación.
Penone ve el río como escultura y la escultura como río en plena actividad.
... "Es imposible trabajar la piedra de un modo diferente al que utiliza el río.
Desarrollo como estado naciente.

Ser dibujante es ser viento y lluvia y nieve.
Ser arquitecto es quizás, ser hombre? Ser nómada, constructor de refugios, explorador... siendo dibujante..?

«Para mí, todos los elementos son fluidos. Incluso la piedra es fluida: una montaña se desmorona, se convierte en arena. Sólo es cuestión de tiempo. Es la corta duración de nuestra existencia la que hace que llamemos "duro" o "blando" a este u otro material. El tiempo echa a perder esos criterios. La escultura se funda en la proximidad de un elemento duro y un elemento maleable como la gubia que penetra en la madera. Lo cual precisamente me lleva a considerar ese aspecto de las cosas, para delimitar el problema».
G. PENONE [1978], citado por G. CELANT, *Giuseppe Penone,* cit, pág. 17*.* Penone habla en otra parte del contacto de la mano con el agua, de la mano con el yeso, así como del cuerpo de la serpiente, a sus ojos escultórico, porque es «bolsa y palo», y sobre todo porque «procede de una lógica vegetal y fluida», PÈNONE*, La Structure du temps,* cit. Págs.. 3540 y 125.

Excavar.
¿Cómo esculpe el tiempo la escultura?
Ser río es una imagen dialéctica que es el encuentro de dos temporalidades.
Benjamín. Origen es cuando el estado naciente nos afecta verdaderamente.
Arte-anamnesis material-vinculación de cosas contradictorias (retórica especulativa) que es dialéctica (moldeado como vaciado).
Vaciado-excavación-sustracción.
Ahuecamiento-dialéctica del vacío.
«Cuando se introduce la mano para extraer tierra, se crea un vacío allí donde ha pasado la mano. La tierra se mezcla, la escultura toma forma. El vacío de la carne se convierte en tierra».
G. PENONE [1974], citado por G. CELANT, *Giuseppe Penone,* cit, pág. 85: «Toda indagación sobre los vacíos presupone lo pleno. Pleno que es el mismo escultor, puesto que, con su cincel, con sus manos, ejerce esa presión que crea volúmenes. Una vasija puede verse como un sustituto de las manos del alfarero, como una suma de impresiones, como una matriz capaz de recrear (cuando se toma la vasija) la piel del alfarero».

Esculpir es hacer una excavación.
Anamnesis del material-memoria de la materia.
La materia es memoria para el escultor.

Un dibujo es la memoria de los trazos materiales.

Carbón-carboncillo.
La memoria del carbón atravesará la del artista para que surja la imagen del material en estado naciente (la descomposición)..
«¿Cómo nace el carbón? Hay una multitud, con tan poco sitio, estamos apretados, nos asfixiamos unos a otros, luchamos encarnizadamente por una brizna de espacio, apiñados, prietos, pisoteados, nos desinflamos, nos aplastamos, nos comprimimos, nos reducimos, nos penetramos; y así, en un movimiento de torsión, <u>extraemos la luz de nosotros mismos</u>; prietos, endurecidos, penetrados mutuamente nos convertimos en materia, materia dura, pero de la que emana todavía el pestazo explosivo del miedo [...[. Estratificación de hombres que se convierten en polvo, tierra, pasado del ojo tapado lleno de la visión de cosas sucedidas. Conseguir del ojo de la tierra».

*

El artista se adueña de todos los sentidos del tiempo.
Consistirá entonces el arte en cavar galerías, en excavar en la memoria de su propia carne y de su propio pensamiento?
La arqueología del material no se concibe aquí sin una arqueología del sujeto que se confronta a aquél: ¿consistiría entonces el arte del escultor en cavar galerías, en excavar en la memoria de su propia carne y de su propio pensamiento? No nos extrañaremos de que Penone haya trabajado con la hipótesis de un descenso a las «minas de cráneo».

*

Fósiles.
Penone.

Empujar hasta sus límites táctiles más inesperados las imágenes del sondeo, de la profundidad, de la interioridad. Esto es algo así como "tocar el pensamiento".
Penone se inquieta por la pared con la que está en contacto el cerebro.
Frottage. Polvo-pared- cinta adhesiva.
Es como si el cerebro se hubiera hecho a mano.
«El espacio nos precede. El espacio ha precedeido a nuestros antepasados. El espacio seguirá después de nosotros. Fosilizar los gestos segura o posiblemente realizados en cierto lugar reduce el uso posible del espacio, pero marca el propio espacio [...]. Crear una escultura es un gesto vegetal: es la huella, el recorrido, la adherencia en potencia, lo fósil del gesto hecho, la acción inmóvil, la espera.
... Nada de vida y nada de muerte».
(Recordar a D. Veras)

*

Ser hoja.
Tocar es asir y, menos, poseer.
El arte trabaja con huellas más que con objetos.
Huella como vestigio y como estado naciente.
Arte es saber trabajar las huellas.
Pues hay que optar por cómo se quiere conocer: o bien se desea el punto de vista («objetivo»), y entonces hay que alejarse, abstenerse de tocar; o bien se desea el contacto (carnal), y entonces el objeto de conocimiento se transforma en una materia que nos envuelve, nos despoja de nosotros mismos, no consigue saciarnos con ninguna certidumbre positiva. Al realizar, desde 1978, sus *frottages* de párpados –según una técnica bastante próxima a la utilizada para el cráneo /figs. 35-36)-, Penone indicó cómo la decisión de la impronta venía a ser para él una especie de *inmersión táctil en el lugar:*
«La imagen se formaba por presión. Yo proyectaba la imagen obtenida, la retrazaba en el espacio, pues la repetía para constituir una secuencia de acciones, secuencia que me envolvía por completo. Sin embargo no se trataba de una imagen hallada por ahí fuera. Era mi cuerpo el que la creaba, y yo creaba el gesto de tocar. Una acción banal, insignificante, sin valor. Por lo demás, cuando recorría de nuevo la imagen con la vista, no me fiaba de ninguna de las proyecciones. A medida que avanzaba, aprendía más sobre mi propio cuerpo que sobre la superficie del muro. Era algo así como caminar por mi piel y por añadidura, era encaminar por la piel espacio».
C.f. G. PENONE, *L'Image du toucher*, cit., pág. 4: «El *frottage* es tanto lectura y comprensión como registro fiel de la forma. Es imagen directa, inmediata, imagen primera de la realidad, primera lectura y codificación de una superficie. Acto de conocimiento a través de la piel [...]».

*

Entre yo y el espacio no existe más que mi piel. Portamarcas del mundo, excavación de mi destino, escritura en mi carne, piel es paradigma (muda de serpiente).
«La adherencia, el vínculo del utensilio con la tierra, la presión, todo ello engendra la imagen. En ese momento, la piel se oculta a la vista, sólo permanece la lectura táctil, por contacto, y se presenta entonces la imagen de la presión. Es la piel, desaparecida completamente por la acción de la adherencia, la que suscita la imagen. Simultáneamente la piel recibe forma y ella misma da forma; ello depende de la elasticidad, de la densidad, de la flexibilidad y de la facultad que tenga la materia de acordarse».

Ser lugar.
Espacio obrado – espacio de extrañeza.
De qué lugar se trata?.
- Un lugar para perderse.
Camino que no conduce a ninguna parte. Lugar de ir a tientas. Rizoma con múltiples ramificaciones (hoja, tubérculo, excavación, varios capilares, tejidos).
Buscar sendas desaparecidas.
Encantar el sendero.
- Un lugar para perder el espacio, para inventarlo (como un guante).
Penone ha moldeado un cráneo.
- Un iglú de escayola que es una morada.
Atrio – morada (Moradas de Sta. Teresa) no aquello en que vivimos, sino aquello que nos habita y a la vez nos incorpora.

3. Jerusalén celestial y Jerusalén terrenal (01-04-09)

La ciudad real-> Kowloon WalledCity
- no había problemas.
- hormiguero, dinamicidad.

*

La Jerusalén del Apocalipsis.
Se describe desde fuera y desde lejos.
Se describe como una joya estática (cristal).
Quizás maciza (de oro).
Sin nadie dentro.
La ciudad de la nada.
Estática, muerta, vacía.

*

La ciudad histórica (ninguna de las dos), es la ciudad del capital, ciudad fatua, inflada, pretenciosa, ordenada.

4. La guerra y la masificación (11-06-09)

La vida instrucciones de uso.

A. Rivera (E.P. Futuro 10-06-09).

La densidad demográfica de los grupos humanos provoca el surgimiento de la complejidad simbólica y tecnológica.
No se debe a cambios biológicos el aumento de la capacidad cognitiva.
La guerra convoca el altruismo que es fundante de la cultura grupal.
El comportamiento humano complejo se registra hace 45.000 años (en Europa y Asia?) y supone un salto cultural y tecnológico importante-> Comportamiento simbólico en el arte abstracto y realista y en el adorno de los cuerpos-> herramientas de piedra, técnicas de caza-> artefactos rituales y musicales.
El humano anatómicamente moderno aparece en África hace de 160.000 a 200.000 años.
Hoy los grupos se estudian desde su estructura, sus relaciones, la emigración, y los recursos del entorno y las estrategias colectivas para explotarlos.
“Tanto los rasgos genéticos como los culturales son hereditarios” (R. Mace).
Los culturales están en la organización y los medios simbólicos vividos desde la infancia.
Powell afirma que la estructura demográfica de los grupos favoreció la transmisión de rasgos sociales.
Bowles dice que las prácticas bélicas favorecieron la supervivencia de los grupos que contenían más individuos altruistas, dispuestos a poner en peligro su vida en beneficio del grupo.
En la guerra, vence el altruismo.

5. Lo inhabitable (27-08-08)

Perec: “Especies de espacios”.

Lo inhabitable: el mar vertedero, las costas erizadas de alambre de espino, la tierra pelada, la tierra osario, los montones de caparazones, los ríos lodazales, las ciudades nauseabundas.

Lo inhabitable: la arquitectura del desprecio y de la pamema, la vanagloria mediocre de las torres y de los grandes edificios, los miles de cuchitriles amontonados unos encima de otros, la jactancia mísera de las sedes sociales.

Lo inhabitable: lo reducido, lo irrespirable, lo pequeño, lo mezquino, lo estrechado, lo calculado justo a tope.

Lo inhabitable: las chabolas de hojalata, las ciudades camelo.

Lo hostil, lo gris, lo anónimo, lo feo, los pasillos del metro, los baños-duchas, los hangares, los aparcamientos, los centros de clasificación, las ventanillas, las habitaciones de hotel

las fábricas, los cuarteles, las prisiones, los asilos, los hospicios, los institutos, las audiencias, los patios de escuela ¼

el espacio parsimonioso de la propiedad privada, los desvanes acondicionados, los soberbios pisos de soltero, los coquetos estudios en su nido de verdor, las elegantes viviendas de paso, las triples recepciones, las vastas estancias a cielo abierto, servidumbre de luces, doble orientación, árboles, vigas, carácter, lujosamente acondiciona do por un decorador, balcón, teléfono, sol, salidas, auténtica chimenea, galería, fregadero de dos pilas (inox), tranquilo, jardín privado, ganga excepcional.

6. López Varela "Retratos de Dublín" en "La ciudad como escritura" (05-08-08)

Dublineses.
Capítulo sobre la historia moral de Irlanda.
Ciudad como centro de una parálisis generalizada que invade la vida social, política religiosa y artística.
("Los muertos" es el capítulo donde esta visión es más radical).
Dublineses son 15 epifanías o momentos reveladores.
En Dublineses hay una presencia acústica de la ciudad (poliglosía de Bajtín?).
Ciudad escuchada y nunca vista (envolvente e invisible).

Ulises.
Viaje por lugares nombrados y jamás descritos. No hay descripciones de los interiores (bares, iglesias, juzgados, bibliotecas,...etc). Aparecen como cotidianos, conocidos (no interrogados, no apartados).
En Ulises se entra directamente en el interior de las personas.
Todo es interior (en un adentro).
En el Ulises metemos las narices en lo público y en lo privado de las gentes, en lo social y lo obsceno. Se asume que estamos dentro, que somos uno más. Nos hacemos habitantes de la ciudad.
Al final se siente la lectura como una resaca y una invitación a volver a leer.

Finnegans Wake.
Es un sueño con tintes de pesadilla.
El Sr. Porter sueña con culpas entre personajes ficticios (leidos?). Adam, Wilde, Napoleón...., etc.
Finnegans es un albañil borrachín que se cae de una escalera y se mata. Una gota de whisky del funeral le cae en la cara... y resucita.
Fin-again-wake.
Acaba-otra vez-despierta.
Trabajo en progreso es trabao fluido.
Todo en Finnegans Wake es fluidez: las fuentes son (Vico, la Biblia, la Cábala, Freud...)
Poliglosia.

7. Metrópolis (07-02-08)

Ciudad figurada (1927). Inimaginable.
Ciudad densa de la burguesía. (Imágenes a partir de H. Ferris, Flash Gordon y la ciencia ficción). Ciudad del ocio de los elegidos (jardín imaginario). Todo dividido por grandes muros de construcción (como de Sant'Elia). Ciudad de los trabajadores y la energía (ciudad subterránea, abigarrada, con luz difusa).
La ciudad es el reflejo de un cuerpo sin corazón y sin entidad (cerebro-manos).
Los desfiles de la gente son nazis.
El Edén de los privilegiados tiene una puerta para entrar en el mundo de los parias.

Lo inimaginable busca imágenes y recurre a dibujos tras la idea de Babel, la Fábrica, el Edén.
En esa estructura hay unas historias casi nazis.
Los oprimidos llevan planos secretos del mundo subterránea. Alguien, sólo, tiene todo el poder de Babel-metrópolis.
Los oprimidos se sublevan contra las máquinas, no contra el tirano. Boicotean los sistemas y están a punto de suicidarse.
Después de una complicada historia con un ciborg malvado, los pobres y el tirano, se reconcilian por el amor entre una pobre y el hijo del tirano. Estos chicos son el corazón mediador entre la cabeza (el pensamiento urdidor) y las manos.

8. Ciudad - arquitectura (12-06-09)

Peter Hall. "Lo que cambia un lugar es la gente". (E.P 12-06-09)

Nadie puede abarcar lo que habría que saber para actuar de urbanista (ni de arquitecto a veces). La solución es crear equipos.

Lo que cambia un lugar es la gente. Si su vida es buena, la ciudad es buena.
"El aire de la ciudad hace libre" (dicho medieval alemán).
Dejar vivir es lo que hace crecer a las ciudades.
Las mejores ciudades son las más civilizadas y ser civilizado es tener (sentir) cohesión social.
Una buena vida urbana puede desarrollarse en todo tipo de situaciones físicas.
Las ciudades nacen para cumplir funciones que luego cambian. Para sobrevivir, las ciudades deben de encontrar nuevas funciones (nuevas actividades económico-sociales). Hoy las grandes ciudades no fabrican: piensan y organizan. Los trabajos en ellas, más que manuales, son cerebrales.
En el futuro habrá ciudades pequeñas y sostenibles. La densidad es una excusa para construir.
Las ciudades reales no caben en las ciudades tradicionales.
La inmigración cambia socialmente las ciudades.

9. Ciudad en ausencia (16-01-09)

Paolo Ferrari: "Plan de una ciudad en ausencia".

La ciudad del tercer milenio es una ciudad en ausencia (ver Didi-Huberman).
Lugar para la experiencia hacia la aparición del Homo Abstractus.

Como obra la ciudad es ausencia/presencia ausencia de proceso-presencia de objetos formados sin formadores. Misteriosa obra/contenedor infranqueable, sólo habitable sin concienciar su génesis ni su simbolismo, ni su mercantilidad.
Ciudad-no ciudad.

El referente de la ciudad material habitable va a ser la ciudad virtual (Matrix, second life, juegos electrónicos) desmaterializada.
Objetos como funciones, habitáculos como funciones de fluida amplitud.
La ciudad como red de distribución de flujos de encuentro, de información y de "recarga" (reposición) en un intermundo material sumergido en los vapores abstractos de lo fantástico como referente y matriz.
Los ciudadanos de esta ciudad son elementos imperfectos que corren a conectarse a la red en distintos niveles en el interior de un ambiente "duro" liberado (excretado) por la industria como reclamo y ensayo de presencia.

10. Ciudad radical (27-05-09)

J. L. Pardo. “Las garrafas del periodismo”. E.P. 26.05.09

El periodismo es la invención de la ciudad industrial. Y en el periodismo cabe todo.

Un diario es una ciudad radical.

El titular es el reclamo de lo raro en un tiempo en que todo es corriente.
El titular por antonomasia es la llegada de una nueva era.
Los periódicos son contenedores indiferentes y omnívoros.
Que llenan el vacío de la ansiedad de novedades.
La prensa electrónica es la culminación de la tendencia a colmatar de acontecimientos la vida cotidiana.
La misión del periodismo es formar opinión que se supone consiste en enjuiciar críticamente posturas genéricas y aconteceres (políticos, económicos, culturales, etc.).
El periodismo es la ciudad con su agora, lugar de discernimiento de posturas, de sistematización.

Hoy no se discute de contenidos sólo inquietan los contenedores y sólo interesan los titulares.
Y mientras nos entretenemos en debates sobre en qué soportes leeremos en el futuro, alejamos de nosotros la cuestión de que es lo qué leeremos, que es la única sustantiva, como aquéllos aldeano a quienes robaban el vino mientras disputaban sobre las garrafas en las que almacenarlo. Es cierto que esto pasa también en otros ámbitos: la mala noticia es que Internet no hará mejores a los periódicos, que la inmersión de los hogares en la banda ancha no elevará el nivel cultural de los españoles, que la introducción de ordenadores portátiles en el parvulario no resolverá el fracaso escolar y que la reconversión de las universidades públicas e institutos de secundaria mediante el plan Bolonia no aumentará la calidad de la investigación científica. Y la discusión acerca de qué podríamos hacer para mejorar el periodismo, el nivel cultural, las instituciones educativas o la investigación científica no puede celebrarse *porque es una discusión de contenidos,* y de momento estamos ocupadísimos con los contenedores y con la publicidad, con los portátiles, los móviles y las descargas caseras. Y no es por culpa de estos artilugios, sino de algunas decisiones políticas y profesionales, por lo que los periódicos, los libros, las escuelas y las universidades, que fueron hasta hoy los lugares naturales de estas discusiones, se están volviendo literalmente insoportables, es decir, inviables en cualquier soporte.

La ciudad, los edificios sólo son eso, contenedores sin contenido.
Como los planes de estudio, como las personas, como el destino.
Contenedores vistos desde fuera, pura exterioridad vacua.

11. Arquitectura y utopía (1) (04-03-10)

Círculo de Bellas Artes. “Ciudad, arquitectura y utopía”.
1er día 1. Trousson… imágenes de la ciudad en la literatura utópica.
Es un especialista en literatura utópica con un importante libro que hay que rastrear.
1er día 2. Calatrava. Finales del XIX.
Transcribe los contenidos de “Tartarín de Tarascón” de Daudet y de varias obras melancólicas de Ángel Ganivet.
Deja entrever el contenido melancólico reaccionario mezclado de ironía irrealizante de estos relatos tardo utopistas. Pero no lo explicita.
2º día. Más de lo mismo.
Félix Dugne parece que cambia de tercio al hablar de la ciudad el cuerpo y la luz.
Yo no asisto, pero recibo informaciones.
3er día.
Manuel Delgado.
“El declive del hombre público”.
García Vázquez – “Ciudad hojaldre”.
Sandra Serenelli…
Teoría del trance.
Las utopías son movimientos religiosos proféticos.
Que anticipan el milenio.

Lugares al margen del mal.
Lugares simplificados sin libertad.
En oriente no hay utopías, no se espera una edad (estado) primordial perdida.
Tierra sin mal – Kiliasmo.
Arcadios, esenio, iranios, judaísmo, catolicismo.
Mundo perfecto teleológico. Final, quieto, muerto.
La utopía es el lugar del morir en paz, con otros, después de haber obedecido. Utopía es muerte, paralización de la historia. Mundo sin fisuras, sin apertura. Pudridero, Melancólico… reaccionario.
El recuerdo de la felicidad como lugar de la muerte.

Utopía quiere decir en ningún sitio, ucronía.
Eutopía, lugar de felicidad.
Utopía se enfrenta a topía, que es donde estamos, lugar existente y de la existencia.
Utopía es:
Armonía; sin guerras; con igualdad; en autoridad… en ausencia del mal, en aislamiento, en lejanía (de lejos y desde fuera…).
La CNT quiso vivir la utopía.Tomar el cielo por asalto.
Si se piensa que otro mundo es posible hay que luchar o construirlo.
(aislado o apartado, preservado).
Owen-Saint Simon.

Las utopías siempre se acometen contra el desorden dominante.
Buscan el orden radical total y se suman a los autoritarismos.
Las utopías son nostalgias de una edad de oro (paraíso perdido) soñado como pérdida y que se proyecta al futuro.
El marxismo nació como comunismo de la abundancia.
Izquierda es luchar contra la utopía (Engels).
Luckas, Bloch… se entregan a la utopía religiosa.
La utopía mira a una sociedad estable, sin historia.
Es la isla de los muertos.
O la Jerusalén petrificada, hermética.
En utopía hay legislación geométrica.
Utopía se piensa como una ciudad que es la reproducción de una maqueta divina.
En utopía se da felicidad a cambio de obediencia.
La ciudad utópica es sistematismo racional (apriorístico). Teleología secularizada. Estado de llegada a la perfección animal/social.
Es regresión a lo inhistórico.
Joaquín de Fiore.
Los Monadsterios son comunas utópicas.
El Nuevo Mundo es el lugar del paraíso perdido.
Xanadú. Bofill
Walden. Skinner.
Bohigas sostiene que la arquitectura se nutre de un impulso profético, que es un apostolado Apolineo contra la vida (Dionisos).
Arquitectura es tumba de la vida, es lo sin vida.
Proyectar es sacrificar la vida.
Sephyrot contra Leviatan.
Lucha contra lo inimaginable (la vida, la complejidad, el conflicto…)
La utopía es preurbana, premoderna, en guerra contra lo urbano.
Pierre Bernan.
M. Detienne.
Centralización de mitos y representaciones contra lo informal.
La ansiedad utópica/arquitectónica se busca en la paz de los planos y las maquetas.
*
La ciudad real es improyectable (Babel) contra dios… ciudad ramera… (Roma) anti utópica (Táctil-táctica envolvente) Heterotopía.

García Vázquez habla (describe, minuciosamente) el cinturón del sol norteamericano.
Lugares-urbanizaciones para ricos en entornos absurdos dominados por alguna industria. Lugares exclusivos que venden aislamiento y seguridad. Muerte, vacío, Paraísos en venta… (Sun Belt).
Son utopías. Lugares de muerte, urbanismo, anti-urbano…
Utopías negocio, envueltas en el marketing neocon, reaccionario y obsceno.
García Vázquez no habla del entorno social ni del entorno económico ni del ambiente exclusivista…

Ofrece la arquitectura como espontaneidad natural, como arte del parecer en un mundo-muerte… desvanecido.

12. Arquitectura y utopía (2) (05-03-10)

Utopía es teoría arquitectónica, ejercicio de apalabrar el orden perfecto.
Utopía es ideología radical.
Utopía es transcripción metafísica en que la figura es claridad.
Utopía es desterritorialización.
Contra la utopía está la formación no metafísica, el tiempo, la multiplicidad, la diferencia.
La ciudad ideal es proyecto total.
La ciudad real no es proyectable.
La ciudad ideal es racionalidad, didáctica, ámbito de lo igual, virtud.

Las ciudades ideales siempre aparecen hechas, sin formación. Son ciudades preexistentes, eternas, que se desvelan.
Cuando la ciudad tiene que hacerse aparece el caos (Babel).

La ciudad ideal se funda y aparece, es pura magia. Pero siempre es copia de otra ciudad anterior.
(Prosiapolis es precedente de Sforzina en Filarete).

En el quinientos:
Todo era ya, perfecto y destrozado.
Sólo hay que imitar aquello, hacerlo visible, representarlo.
Ciudad ideal – logos – mitos – arte de la memoria. Concepto.

Diseño es expresión del concepto.
(También gestación mental).
Talla en madera.
Talla en relieve
Trazado lineal.
La arquitectura como disciplina autónoma clama por la metafísica racional del orden total.
La génesis arquitectónica del Filarete pasa por:
1º La cabaña vegetal.
2º Adán como hombre genérico inscrito en la esfera y el cubo.
3º La simetría antropométrica. Sistemática configural a partir del cuerpo.

Todo es un diálogo entre
discurso y figura
discurso y narrativa

*

Carlos Ruta. “El habitarse”.
La visibilidad de la interioridad.
El tema es el imaginario de la interioridad…
Sta. Teresa, M. Eckart, Marco Aurelio, Italo Calvino.

La experiencia fundante es el estar en sí y fuera de si (la mismidad o el seft).
Parece que al imaginar el interior salen edificios (¿) en algunos autores.
Italo Calvino ve las ciudades invisibles como referentes imaginados (narrativos-fantásticos) de la intimidad.
En el interior hay especies imaginarias invisibles que incuban sueños.
Habitar es conquistar un interior.
Habitar es fragmentarse, disolverse, hacerse invisible.
Habitar es estar dentro, luchar sin controlar… (de Certeau).
El interior, como el exterior, es inabarcable.
La ciudad se define por lo que no es (como Dios, como todo lo inimaginable)
Se suele unir el interior con figuras ciudadanas.
Lo imaginable es lo visible, apreciable (?).
Habitarse es organizar una arquitectura interior.
Sta Teresa – Moradas

Gracián. Libro de la vida.
Alma como castillo interior
Interior? Cuerpo?
Sta. Teresa busca identificarse con su cuerpo.
Castillo.
Interior como castillo con habitáculos (moradas).
Espesor invisible e invivible.
El espacio interior es la matriz de la exterioridad.
Antropología de la interioridad.
Anatomía corporal como imagen en tránsito.
Camino interior.
Vuelo, espejos… (Leibnibz).
Hormigueo del habitarse.
Oquedad del espacio imaginado, mismidad.
Extrañeza.

*

Eckart.
Eckart comentando (en un sermón) a S. Mateo, entiende el interior como un templo, espacio sin lugar donde resuenan las palabras (templo+palabra).

O palabra que resuena en algo envolvente sentido pero invisible.

Palabra sin espacio que produce la resignificación del existir.
El episodio comentado por Eckart es la expulsión de los mercaderes del templo como vaciamiento de transacciones interesadas.
Cristo expulsa a los mercaderes con su presencia y el templo se vacía, los mercaderes se disuelven…

Este proceso es análogo al de Castañedo, o Eliade. Deshacerse de la importancia, olvidarse de sí, verse moriendo, inflamarse de éxtasis (quietud expansiva).

La interioridad es plural y en ella las palabras se expanden.
La exterioridad se resignifica desde la interioridad (o dinamicidad sin nada, o todo acabado objetivado).
Eckart entiende el exterior perfecto como plaza de mercado.

*

Marco Aurelio escribe "meditaciones" que son sentencias para si mismo, para autoestimularse.
Notas de la memoria… soliloquio.
Son meditaciones terapéuticas donde el interior se metaforiza en ciudadela.
Lugar de libertad con islotes (los yoes).
Ciudad interior esférica, dorada con huéspedes.

*

El mundo es ya una ciudad en la que debe de reinar la justicia al servicio de todos.
La ciudad mundo es un lugar de respuestas/preguntas reverberantes, es una provocación al diálogo constituyente.

*

La utopía es la monstruosidad animal (insectos) donde el yo se des-hace, pero es un referente imaginal.
Utopía – caos incontrolado.
Quietud – movimiento.
Perfección – imperfección, tentativa.
Fuera – dentro
Historia con fin bueno – historia con avatares inciertos.
Ser – nada.
No yo – nosotros, yo

Pensar es espiar la utopía, sospechar que todo está sistematizada, controlado, apuntalado (Dios, o ciencia, o leyes universales)…
Actuar es habitar, habitarse, agitarse, re-accionar, abrirse a la extrañeza propia…
El impulso utópico nace al estar en si, al vivir la mismidad como dialógica frágil, al fundar un espacio interior sin lugar.

O palabras, o cosas (Borges).

13. Camelot (1) (17-07-10)

Me fascinaba el "príncipe Valiente".
Historia fantástica, dibujada por Hall Foster, centrada en la corte del rey Arturo y la leyenda del Grial. Este gran cómic, que también ha estimulado a otros (por ejemplo a S. Bradley. "Las brumas de Avalon”), plantea los ideales de la caballería, la nobleza, la lealtad, la justicia y el amor, en el seno de un mundo turbulento y convulso. Camelot es la ciudad de la "tabla redonda", el lugar matriz de la lealtad en pos de la justicia...
Un ámbito indispensable donde los ciudadanos trabajan, hablan, se entrenan, juegan, y proyectan operaciones colectivas para llevar la libertad donde se necesite. En un episodio de la serie, se relata la épica de Andelcragh, lugar fortificado en el centro de Europa, último bastión de poetas guerreros, sitiado por los hunos, que sucumbe ante las hordas bárbaras en un clima entusiasta de exaltación de la amistad y del amor entre artistas de todos los géneros, que prefieren morir luchando antes que entregarse a los conquistadores.

A mí, de estas historias, me fascinaba la posibilidad de una comunidad de amigos-amantes, de lectores-artistas, de artesanos-espectadores lealmente comprometidos con la libertad de la verdad, estando todos dispuestos al sacrificio por los otros.
Me fascinaba la posibilidad de convivir con copartícipes en un proyecto de libertad creadora.

*

Estudiando en la Escuela descubrimos vicisitudes históricas análogas a la fantasía de Camelot: la vida monástica, las ciudades coloniales, los centros de formación artesano (Arts and Crafts, Bauhaus), los sueños de los Socialistas utópicos, los lugares de trabajo de Wrigth (Taliesyn y Ocotillo), y, más tarde, los lugares filosóficos (Academia, Liceo y Jardín) vinculados luego a los ateneos obreros y libertarios de finales del XIX...
Aunque estos hitos consignados en la historia tendían a la utopía, algunos de nosotros, desconfiando del carácter mesiánico-totalitario de algunas de estas iniciativas, soñábamos con comunas abiertas, inconfesables, no elitistas, tangenciales, solamente dedicadas al ejercicio de la libertad a través del estudio y la práctica de las artes.

Entonces comencé a esbozar posibles edificios para ese lugar matriz que definitivamente llamé Camelot. Lo asocié al proyecto de mi suegro en la Navilla que consistía en hacer una gran casa donde cupiéramos muchos y en donde pudiéramos estar reunidos, jugar, debatir, hacer obras y recitales, exponer obras, hacer fiestas, o no hacer nada.

De esa época son mis casas/flor, mis rocas talares, mis pavimentos indefinidos, mis campos de amapolas, mis cubos flotantes, mis cúpulas/monasterios... mis ámbitos de debate... y el "Campo de prácticas" abierto en Valdemorillo el verano/otoño de 1977.

Cuando fundamos nuestro estudio de arquitectura (Manolo, Santi, Ana y yo) quisimos que fuera un germen de Camelot, y yo no he procurado otra cosa como profesor de la escuela ya que Camelot, como "comunidad inconfesable de leales que busca libertad", es mi entendimiento de la Universidad y lo que siempre he buscado como compromiso entre docentes/dicentes en la aventura colectiva de inventar lo arquitectónico dialógico comunal.

*

14. Camelot (2) (10-07-10)

Camelot, como el jardín de Epicuro... o la comunidad filosófica de Onfray, etc (Taliesing de Wright, Ocotillo, etc). son situaciones intermedias entre las moradas interiores (castillo, Mandala, Nirvana... etc) y la perfección exterior radical, la utopía como modelo estático muerto y de una armonía aquietada.
Camelot es una parte de “Fantasía”, un sueño concebible de desequilibrio armónico en el interior del mundo, la imagen idealizada de lo comunable, la arquitectonicidad dialogante.
Camelot es lo arquitectónico por antonomasia, la pasión vacía de un contenedor de vida plena fluyente.
El arte de la memoria es el artificio entre la morada y Camelot.

15. La nueva Babilonia (12-12-10)

Constant. “La nueva Babilonia” G.G. Mínima, 2009.

La Nueva Babilonia es una “ciudad radical” soñada sin más, como un mundo infantil en el que todo está a disposición, sin producción, sin drama, sin sombras.
Constant se inspiró en la vida nómada de los gitanos (o de los funámbulos y payasos circenses) y en la ocupación que son capaces de organizar con carros y enseres basurables cuando se les presta una lonja cubierta y vacía para acampar temporalmente.
La vida nómada es muy atractiva como germen movilizador (ficcional). Ayer vi un reportaje de los “gitanos del mar” que deambulan en barquitos por el tranquilo mar sembrado de peñascos llamado bahía de Haring en el Vietnam oriental. Estos personajes viven sobre sus naves, se mueven para pescar y comerciar. Y para reunirse. Cuando se agrupan, aproximan sus naves y las fijan unas a otras formando un entarimado flotante de configuración ocasional (aleatoria) al abrigo de los peñascos naturales erguidos como columnas de un templo inconmensurable de acogida.

*

Nueva Babilonia nace como una serie de maquetas que reproducen ámbitos cubiertos donde se configura, con elementos móviles, una morada común, viviendas temporales que se remodelan constantemente.

*

Constant piensa en una sociedad lúdica de juegos infantiles generalizados.
Sin utilitarismos. Piensa en un gran parque infantil para una ciudad sin clases (ni edades distintas) “porque la justicia social no garantiza ni la libertad ni la creatividad”.
Juego, juego, sociedad Ludens.
Sociedad que huye fuera de la vida real… liberación.
La producción la hacen máquinas automáticas (que se hacen a sí mismas?) y siempre está hecha…
Y como no hay que preocuparse de producir… ???
La ciudad se enfatiza como espacio concreto de los encuentros.
Dice: la especialidad es social. Y el espacio social no puede ser concreto.
Sociedad sin hambre, sin explotación, sin trabajo (¿?) (o con trabajo invisible como en la “Metrópolis” de los esclavos ocultados), donde todos las personas deben de ser creativas…
Como si ser creativo no dependiera del romper clichés, de luchar contra lo establecido. Como si se pudiera imaginar un lugar donde la creatividad no fuera competencial, extra-vagante, des-lumbradora… como si se pudiera pensar un ámbito plano uniforme, y muerto, como lugar de la vida… (sueño inimaginable de la gloria cristiana).
¿Cómo se podrían tener aspiraciones si no es en contra de un estado de cosas, de una situación, de una anticipación y de una competencia (seductiva y sexual)?

Sólo el pasar de una edad a otra, de una visión y pertenencia a otras visiones y capacidades hace que el vivir sea una lucha, una confrontación, una tergivesación inevitable.
Como la educación, que sólo puede ser, un autoforzamiento, una acatación y una rebelión.

En la sociedad de Constant desaparecen:

- Las actividades útiles (están automatizadas, con o sin automatizadores).
- La propiedad privada. Todo aquí es de todos.
- Los horarios.
- Los lugares fijos de trabajo (que trabajo?) (Quizás los servicios también están automatizados, p. ej, la sanidad?).
- Así, aparecen personas alienadas en su necesidad de ser libres (de ir contra el cliché social).

Nueva Babilonia es descrita como una ciudad suspendida de Friedman con las características (sin luz, ni edificios, sin exterioridad) de nuestra ciudad radical.

*

Descripción de Nueva Babilonia:

Debido a la amplitud y la continuidad del espacio social de la red sectorial, el espacio destinado a las circulaciones rápidas deja de coincidir con el marco de la vida de los neobabilonios. Dicho marco queda atravesado por un flujo lento y continuo, de modo que el desplazamiento no es más que una de las formas de actividad en el interior de los sectores. Ahora bien, es cierto que de vez en cuando desearemos circular con rapidez, por tierra en el caso de las distancias más cortas, o bien por vía aérea. Para el transporte aéreo pueden preverse, en las cubiertas-terrazas, una pistas de aterrizaje para los aviones, así como helipuertos. En cuanto a la circulación rápida por tierra, habrá que prever

una red carreteras lo más independiente posible de la red de sectores. Unos trazados a distintos niveles garantizarán la autonomía de las redes y las vías. La mejor solución para separarse del suelo consiste en elevar los sectores por medio de unos pilotes que deberán estar distanciados como sea posible. (Y. Friedman).

*

El conjunto de Nueva Babilonia se presenta como una red de grandes mallas, la mayoría de las cuales se eleva por encima del suelo. Por lo general, las " mallas " suelen ser zonas sin ninguna construcción, si exceptuamos los centros de producción y de instalaciones, que no tienen cabida dentro del espacio social de los sectores, como por ejemplo las antenas emisoras, quizás también las torres de perforación, los monumentos históricos, los observatorios y otros equipamientos de investigación científica.

Por otra parte, las estructuras son cualquier cosa excepto permanentes. Se trata, en efecto, de una microestructura en continua transformación para la que el factor tiempo, la cuarta dimensión, juega un papel importante.

*

El sector es una construcción de base (macroestructura) dentro de la cual se construye un entorno. En tanto que soporte, la macroestructura debe permitir la máxima libertad a la construcción permanente (microestructura) del espacio interior. En su forma más sencilla, el sector presenta varios planos horizontales superpuestos, comunicados entre ellos y con el suelo por elementos verticales, además uno varios nudos fijos para los servicios. Este espacio puede quedar ocupado por una estructura más compleja, resultante de la articulación de pequeños espacios variables. También podemos imaginar, una estructura " flotante ", un sector en suspensión, atado a uno o varios mástiles

*

Con .estos pocos datos podemos construirnos una primera imagen esquemática de lo que es un sector. Se trata de, un esqueleto con una dominante horizontal, que se extiende hasta una superficie de diez o veinte hectáreas, a unos 15-20 metros por encima del suelo. Su altura total se sitúa entre los 30 y los 60 metros. En su interior, uno o varios nudos fijos agrupan un centro técnico y un centro de provisiones (servicios), que también funciona como centro hotelero de acogida, con habitaciones individuales. Algunos sectores están dotados de equipamientos sanitarios, escolares, de almacenaje y de distribución de artículos de uso corriente. Otros sectores están dotados de bibliotecas, centros de investigación científica y otros servicios de primera necesidad. Los nudos ocupan una parte del sector. La otra parte, la más importante de Nueva Babilonia, es un espacio social con articulaciones móviles: el territorio de acción del homo ludens.

Desespecialización.

Ahora bien, la vida lúdica de los habitantes de Nueva Babilonia presupone transformaciones frecuentes en el interior de los sectores. Para que dichas transformaciones puedan producirse sin dificultades, haría, falta que la estructura del contenedor fuese lo más neutra posible, y que la estructura contenida, que es variable, fuese, desde el punto de vista de la construcción, totalmente independiente de la primera.

Un volumen de la envergadura de un sector de Nueva Babilonia es más independiente del mundo exterior que un edificio construido a escala más pequeña.

La luz del día, por ejemplo, sólo penetra en él algunos metros, de modo que gran parte del interior deberá estar iluminado artificialmente. La acumulación de calor solar y la pérdida de calor durante las estaciones frías se producen con tanta lentitud que los cambios de la temperatura ambiental apenas influyen en la temperatura interior.

*

Pero Nueva Babilonia, en su delirio de éxtasis dinámico infantil, tiene componentes visionarios iluminadores. Se trata del entendimiento de la ciudad ideal como incluida en la ciudad real, como ciudad temporal lúdica dentro de la metrópolis postindustrial, como unidad del vacile y la ocupación en el seno de las urbes productivas.

*

Dice Constant.

La representación tridimensional (multidimensional) sólo tendrá el valor de una instantánea incluso si aceptamos que el modelo de cada sector puede reducirse a unas pocas plantas y secciones… de este modo podemos llegar a componer una especie de Atlas detallado de los sectores al que faltaría agregar a cada instante, todas las modificaciones topográficas que se van produciendo. Habrá que recurrir a la informática.

Nueva Babilonia es la ciudad emanante y contemporánea de la ciudad real. Es el doble lúdico de esa entidad. Es la dimensión inutilitaria y evocadora de la fantasía socio ciudadana inmersa en la ciudad rigidizada y violenta que persiste y resiste….

El Atlas interactivo que proponemos es la demarcación instantánea de lo lúdico en el interior del ámbito de lo útil.
Atlas interactivo de la Nueva Babilonia de cada ciudad.

16. Imaginar la ciudad (18-03-11)

José Miguel de la Prada enseña sus utopías, que son barrios o campamentos… instantáneos para solaz de algún grupo.
Nos enseña muchos dibujos axométricos con pocas plantas y poquísimas secciones.
La ciudad orbital (replica de la odisea del espacio de Kubrick) sin una buena sección no se puede llegar a comprender.
Habla de sistemas autóctonos… de ecosistemas artificiales… de conexiones de bóvedas… pero no habla de la vida social ni de cómo se producen los materiales… ni como se reciclan. Tampoco se sabe como se gestionan las satrapias que ilustra…
Claro… todo lo que tiene que ver con la ciudad es función de cómo se puede imaginar-fantasear con la vida en común en organizaciones complejas construidas.
En las escrituras, la ciudad de Dios (Apocalipsis) es una ciudad terminada sin génesis productiva. Como todas las ciudades malditas que aparecen (Sodoma…, Jerusalén…).
En los textos sagrados las ciudades son persistencias intemporales… lugares para escapar de la vigilancia de Dios.
En estos textos, cuando se trata de la constitución de la ciudad (Babel), se anuncia la catástrofe… Sin embargo, es fácil imaginar y narrar el falansterio.
Cuando el pueblo de Dios atraviesa el desierto en busca de la tierra prometida recibe las introducciones precisas para organizar el campamento y, dentro de él, el centro del culto.
Dios dicta a los hombres como han de ser el Arca de la Alianza, el Tabernáculo y, luego, el Templo de Jerusalén.
Dios no indica como tienen que ser las ciudades que, o son instantáneas, hechas desde siempre, o son el fruto de la pelea entre los hombres distanciados por sus lenguajes.

*

En la historia general de lo utópico, siempre ha sido fácil describir (imaginar) los campamentos, las agrupaciones de anacoretas, los monasterios (que provienen de sueños excelsos), y las utopías, que son islas, partes aisladas con reglas vitales cerradas (como la de San Benito).

He aquí un dilema…
La ciudad real es inimaginable.
Lo único imaginable es la casa o su extensión, el pueblo, la aldea, el castillo, la satrapia, el monasterio que se sostienen en una geometría radical con reglas de vida invisibles para todos.
La arquitectura vive de estas imaginaciones de poder omnímodo donde los hombres se ajustan a normas radicales de obediencia y pertenencia en el interior de edificaciones repetidas en una trama controlable.
Cuando J. Miguel enseñaba sus ciudades compactantes… se olvidaba de la construcción… no tenía en cuenta que una ciudad en constante crecimiento necesita de constantes refundaciones y reforzamientos…
Sólo se puede calcular un edificio si se le considera terminado.
El arquitecto traslada a la unidad edificatoria que gestiona la fantasía de un lugar utópico fascista, cerrado y muerto.

17. Lugares de placer y culpa (1) (18-04-11)

I. Gómez de Liaño. “Paisajes del placer y de la culpa” (Tecnos, 1990).

- Arcadia -

En este trabajo paisaje es lugar.

Paisaje, como ámbito externo en donde resuenan registros de la memoria olvidada.

Paisaje como entorno describible en el que enmarcar situaciones internas inalcanzables.
Paisaje como contexto del olvido de la experiencia perdida…

Paisajes como islas, o como cercados, como parcelas acotadas en una extensión.
Ulises, volviendo a su casa, volviendo a su infancia, haciéndose viejo…recuperando el tiempo evaporado.
Recuerda, aventura sus recuerdos de paso, sus iniciaciones a las edades de la vida como hitos de un viaje de vuelta a lo comprometido designado.
Eea es la isla de Circe… señora de las drogas (paso a la juventud) del placer carnal…
Ogigia es la isla de Calipso, señora del placer carnal (paso a la adolescencia).
Edén en el Génesis.
Jardín del Gilgames.
Ariosto.
Tasso
Cervantes.
Gracián.
Alicia… L. Carroll.
En el jardín el hombre olvida la realidad.
Lugar exterior de la narración de los sueños.

*

Hombres que escalaron montañas por amor a “la contemplación”.

Lugar de lo inhabitual, lugar de lo formado sin huellas de su formación.

Leonardo escaló el Monboso.
Plinio escaló el Vesubio.
¿Heráclito?
Petrarca (Vaucluse) escaló en Ventoux.
Petrarca descubre que el lugar interior parece brotar cuando el hombre se aleja del mundanal ruido y se dispersa en la naturaleza.

Quizás la naturaleza, siempre ya formada, hace patente la ausencia de su formación, reclama el entendimiento incomprensible de su génesis, como ausentido, como vaciado de algo que es lo germinal.

Encontrarse en paz en un lugar natural es verse envuelto en medio de un mundo (natural) hecho, ajeno, y acogedor: que vacía el interior receptivo haciéndolo resonar como contrapunto, como reflejo…
El espacio interior nace en la calma, en la quietud, en el bien-estar… en el miedo sin sobresaltos… en el arrastrarse de la vida. <u>En el apagarse de las sensaciones eferentes.</u>

Alberto Magno ve el jardín como el paradigma de lo perdido (la niñez) y el invento imposición de la culpa (la adolescencia-juventud). Paraíso… lugar perdido y lugar de perdición, de abandono a los sentidos y la sensualidad, lugar de la fantasía. Se entiende la imaginación como el sentido de los sentidos… (lugar sentido como ausencia del sentir directo).
Para un griego antiguo la naturaleza era algo demasiado natural como para quedarse extasiado en ella.
Bocaccio situa a sus compañeros en un ameno jardín (vilk Raucini?)
Hortus conclusus… huerto cercado.
Ciudad y naturaleza saldan sus diferencias en el espacio abierto por el jardín.
Locus amoenus – donde desaparecidos los agobios cotidianos, resplandecen los placeres (placer = culpa).

Placer es estrega disoluta. Culpa es resistencia al placer, contraposición, anuncio de sufrimiento.

Bajo el follaje… anida la oscura admonición moral que coloca al espíritu frente a la brevedad de la vida.

En el lugar de los lugares, sin más, de prestado, rodeado de naturaleza definida, acabada, independiente, ajena… extrañada, uno se siente incomprensiblemente acogido, acunado en un pasar que se hace infinitesimal entre los latidos de la eternidad desplegada en lo tangible, exterior.

El jardín árabe es el oasis.
Es jardín persa en un mandala. Regido por la tela de araña sutil que liga geométricamente las plantaciones.
Al-Maggari (palacio del rey de Toledo).
El lugar del hombre no está en las delicias, el lugar del hombre es no tener lugar (sin lugaridad).

El homre, lugarizador por naturaleza, en la naturaleza descubre que lo suyo es pasar, no tener lugar asignado en ella. Su lugar es el no lugar, la fluidez del pasar con el interior de un ámbito delicioso y delirante… El <u>lugar del hombre es el deseo de instaurar un lugar</u>. Es su esencia lugarizadora.

Ser hombre es no poder parar de lugarizar en el sin lugar de la permanente extrañeza.

Lugar matriz. Kora, Paraíso… Arcadia…
La muerte dice: Yo también estoy en Arcadia.
En el centro del jardín (de todos los jardines) hay un árbol-pabellón-torre-monte-mirador (como la sala del país de las Maravillas).

No existe el jardín del paraíso sino en nuestras moradas.

El Edén es jardín de la muerte.

Muerte con episodio entre dos nadas o entre dos instantes de un transcurso incesante e indeterminado…

Los paraísos/territorios tropicales son ámbitos en los que, pagando, uno compra el transcurrir ocioso del tiempo cósmico acariciando una isla… Parada temporal que es un ir hacia la muerte sin hacer nada.

El Paraíso perdido es el constructo imaginal de la melancolía, es el eco olvidado de la edad originaria de la niñez.

La imagen del mundo es lo invisible del vivir alojado.
El deseo de una representación mental… acumulada y sintetizada, imposible.

Paraíso es memoria, olvido, vaciado, ausencia… alojada.
Paraíso es el contenedor exterior, donde parece caber lo olvidado constituyente… la vida como regalo, la infancia despreocupada, el vivir de los pájaros y las plantas… el lugar de la plenitud de lo sin lugar, del paso irrevocable pero irreflexivo y placentero.
Porque el placer está en pasar, en fluir, en producirse, en moverse y mover… en trans-currir, discurrir, excitarse… agotarse, disolverse… corromperse.

*****

Paraíso es lugar del discurrir… Lugar del no lugar.

Paraíso quiere decir lo cercado, lo acotado, lo diferenciado… guardado, encerrado…
El Paraíso es el lugar irrecuperable, como la infancia (patria de cada uno).

El episodio del Edén es el mito que recoge el paso de la infancia a la adolescencia.
Lugar sin recuperación posible, donde aparece el primer asomo de ausencia. Lugar terminado, siempre terminado, realizado por lo ausente… o realizador de la ausencia. Y allí… un mandato arbitrario, una prohibición, un reto, un capricho… algo que sacraliza, algo… que instaura la profanación. No tocar.
No tocar, ni a la mujer, ni al elemento central del jardín. Todo se puede tocar, pero el árbol sólo se puede mirar. (¿Mirar?) ni mirar….
El árbol concentra el ausentido…
Lo sacrificial, lo arbitrario…
Tocar el árbol es tocar lo intocable, es querer ver lo invisible, es escuchar lo inaudible… es anticipar el fin, es saber de la muerte…
Y ese punto es el principio de la transgresión del mandato (implícito). Invento del mal… de la profanación y, naturalmente, instauración de la culpa.
Lo que pase, todo lo que pase después de decidir la transgresión será castigo… recibido desde la nada ausente…

Y para la transgresión o, con la transgresión, se evidencia el sexo, la palabra seductora, el sentido de los animales, y la posesión… como deseo agitado e insaciable…
Pecar es, también, proyectar en los seres indiferentes los deseos que uno oculta. Inventar animistamente la otredad…. Que se hace perniciosa con la culpabilización de la rebeldía.

Cuando el niño se da cuenta que está en este mundo, con otros pero sin su consentimiento, cuando advierte que ha de morir sin haberlo merecido, apetecido, cuando se rebela contra todo, arremete contra la beatitud, inventa el mal y se excluye del paraíso.

La seducción es la compañera primigenia del hombre… Nacida de su primer sueño (su alter ego, su ánima…).
La seducción y la serpiente son la otredad extrañada, … que se acaban identificando con el Jardín.
Eva es el Jardín personificado y la causa que induce a dejar el jardín para sumergirse en el errar de la juventud… <u>(de la historia y la civilización) del conocimiento… y del disimulo del abandono)</u>.
Después de la infancia (de la estancia en el Edén) los hombres ya son como dioses pero sólo en el proyecto abierto del conocimiento, no en la inmortalidad ni en la dicha…

*

En el Gilgames (Epopeya de Gilgames) la prostituta sagrada inicia a Eukidu en la civilización sacándole de su vida animal en armonía inconsciente con la naturaleza.
Ese ser enseña a Eukidu la autonomía incontrolable del cuerpo y el placer… y los animales después de este episodio le huyen. Eukidu se refugia entonces en la Ciudad de Uruk (Ciudad ya construida, eterna, de la vida social) donde lo acoge el rey Gilgames.
Eukidu ha descubierto que el hombre es mortal y decide buscar la planta de la inmortalidad.

18. Lugares de placer y culpa (2) (19-04-11)

La culpa es el inicio, sentimiento inicial de la extrañeza.
Apechugo con algo que se me atribuye sin que yo lo haya aceptado. Algo en mí que me condena... por algo que desconozco pero que me puedo inventar.
Sentirse fuera de lugar, o sentir que el lugar en que uno está no es aquel en que creía estar o en el que se estaba sin creer, saberse mortal en un cuerpo extraño, en una vida insólita... es sentirse culpable.
El Mesías es el que volverá a traer el Paraíso... la niñez irrecuperable, la entrega armoniosa a lo desconocido a partir del auto-desconocimiento aceptado.

Extrañeza es advertencia, encuentro... vitalización, culpa, gozo, reto, abyección, … razón…
Después de la expulsión (después de la niñez-adolescencia) el Paraíso no se podrá hallar en un lugar definido sino disperso por toda la tierra.

Paraíso es, también, reducción de lo natural... miniatura del cosmos.

El Paraíso está ahí disperso esperando ser regenerado....
El Mesías disuelve la culpa... la asume, la deshace... y este hecho deja vislumbrar otra vez el Paraíso.

El Paraíso es la gloria?...
No puede ser... ya que la gloria incluye el saber de Dios.
Paraíso sin prueba, sin árbol-sin centro o con centro inalcanzable.

El Paraíso jardín rescatado por el Mesías <u>será el grado cero de los Paraísos perdidos.</u>

Ogigia. Calipso <-> Ariosto. – Alcina.
Eea – Circe <-> Tasso – Armida.
Cervantes – Persiles – isla de las Ermitas.
Goethe… Tasso – Belriguardo.

Las islas de Odiseo son refugios en medio del proceloso, ocupadas por hechiceras... poderosas.
Son lugares de retiro, ámbitos de desvío, de descanso, de tentación, de extrañeza placentera-culpable.
La Odisea, para Adorno (y Horkheimer), es el itinerario del sujeto (del yo) a través de los mitos.

También es viaje por los ámbitos de la ensoñación. Y trayecto por los lugares de la fantasía (país de las maravillas descompuesto en trozos (islas)).

La Odisea es el juego con el olvido, con la amnesia (ruptura de la mismidad...). Juego con la extrañeza exteriorizada... (encuentro con los lugares de la extra-vagancia... extra-estancia).
Ulises dice que se llama Nadie... (pérdida de la importancia y de la identidad).
Ulises acomete un proceso de entrega al a lo impersonal para llegar a ser él mismo...

No. Ulises se adentra en la extrañeza para, conservando la mismidad, alcanzar ser otro entre los otros, también extrañados.

Ogigia y Eea son dos momentos de olvido de sí... <u>dos lugares de la memoria... sin recuerdos....</u>
Calipso (Ninfa) ofrece a Ulises la inmortalidad y la eterna juventud a cambio de olvidar su origen y sus compromisos, su voluntad, su proyecto...

Lugar especial, enajenado....

Circe (Maga) le ofrece placer, drogas, presente eterno... gozo indefinido, animal, básico, a cambio de tirar por la borda su pasado.
Eva es compañera de Adán, su otro yo.
Calipso y Circe no son compañeras, son señoras ajenas, son la ajenidad total.

Circe es la Ishtar de Gilgames.
Calipso es la Siduri de la gesta anterior.
El esquema de esta narración palpitante es: en el seno de una vida inconsciente (feliz...) se produce una prohibición enigmática (nudo de la hominización, del paso al uso de la razón del niño). Esa prohibición, provoca una transgresión (sentido inventado de una acción) que convoca un destino, un acontecer contrario a lo esperado.... <u>Este es el esquema de todas las narraciones.</u>

En estos relatos la relación sexual con una diosa es una relación sin procreación automática, es un regalo sin destino... un gozo seco.
Cuando la relación es entre humanos, siempre hay un componente de incompletitud, de arbitrariedad biológica.

Gozar sin interrupción es imposible, es una fantasía inalcanzable.
Todo lo que le pasa al ser vivo es episódico, entrecortado (picnolépsico) discontinuo... y en los entre-actos se produce la presión vacía de la memoria, la agitación que clama buscar la infelicidad, el conocimiento. Eso le pasa a Adán, a Ulises. Etcétera.
Frente al canto arcaico y fascinante de las sirenas, frente al olvido de la patria y la civilización, que invade al que se queda en el país de los latófagos, Odiseo, toma partido por una vida humana, de sufrimientos, culpa y muerte).
Circe convertía a los humanos en cerdos... en animales sin destino ni culpa.
Para salir de Eea, Odiseo ha de abrirse a la muerte, penetrar en el mundo de "los muertos" y franquear el Hades.

Como Orfeo para ser poeta, o como Hupasiya para ser o no ser inmortal... Adán, y Eriku.

*****

El Hades es el lugar de la humanización, mundo de los muertos y de la muerte.
El Olimpo es el lugar del juego, de lo que persiste a pesar de la muerte.
La bacanal es el lugar de la orgía, Eea, ámbito de Circe.
La tragedia es el no lugar (sin lugar) de la reflexión con palabras.

Hades es el lugar onírico donde se acumulan los deudos, donde... oquedad de la exterioridad dejada por el recuerdo de los desaparecidos.
Calipso y Circe... no están en el origen de la historia humana (niñez). Son sólo episodios de la aventura del yo que intenta ocupar un puesto legal en la sociedad civil. (No lugares, situaciones de tránsito).
La madre y la esposa (de Odiseo) significan el <u>aviso y la memoria</u> que impiden abandonarse a <u>la estupefacción.</u>

Madre-esposa. Lugares vacíos. Memoria, mismidad... fondo.
Calipso y Circe (las islas fantásticas) son promesas de lugares... ámbitos de paso, sin lugares que quieren ser, que se presentan como lugares a la fantasía del recuerdo del lugar primordial.

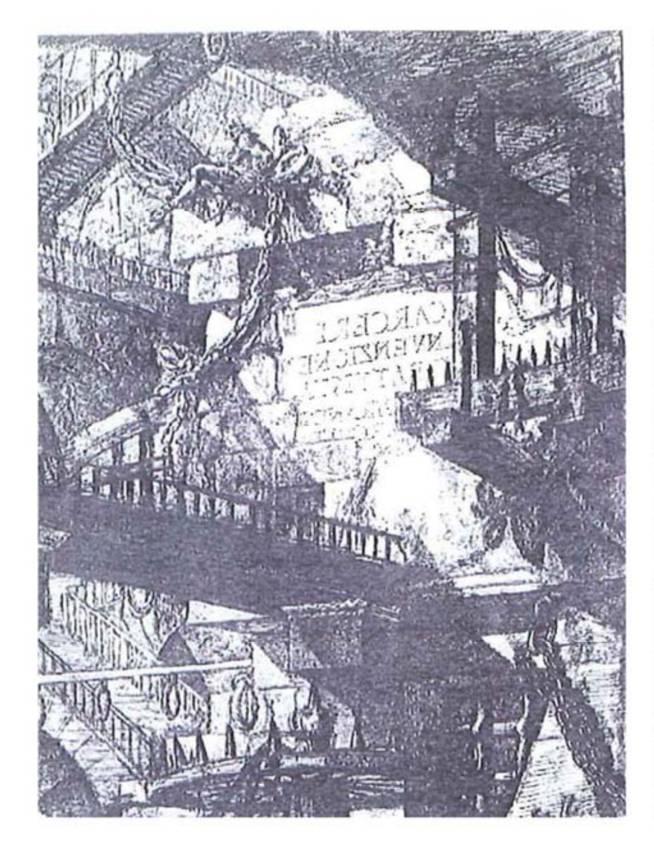
Chretien de Troyes es el fundador de la novela europea (de caballería). Novela de viajes, de tránsitos... alrededor de un jardín central (jardín de Erec y Enid).

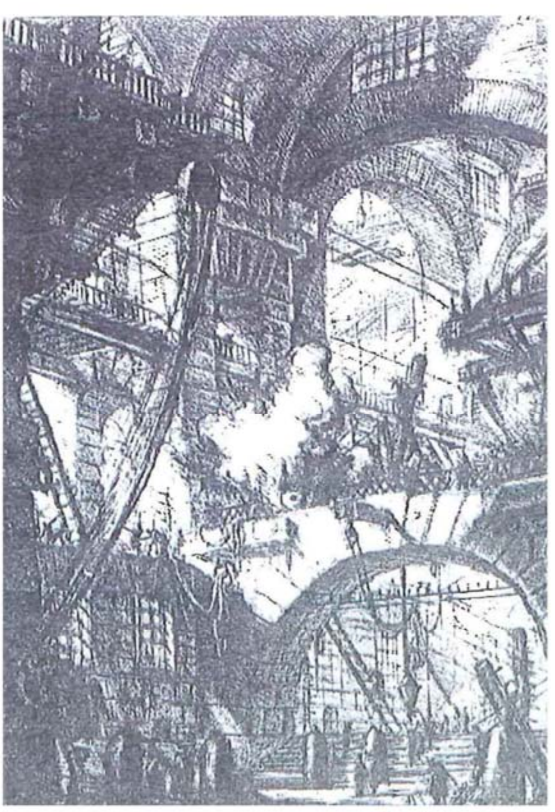
Jardines de la caballería, lugar de origen y destino, ámbito del descanso, del matrimonio, de la leyenda, del recuerdo, de la voluntad colectivizada, de la amistad.

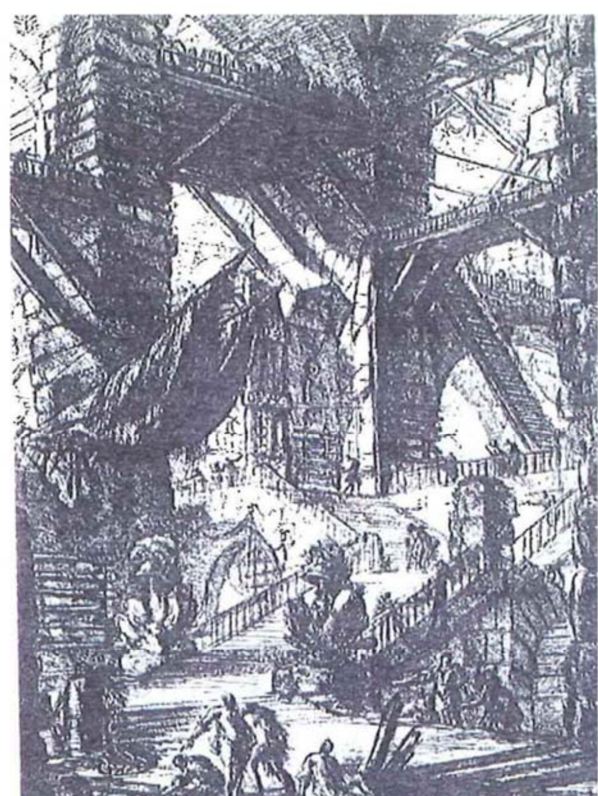
El vergel no tenía alrededor ni muralla ni empalizada, a no ser de aire. De ahí que estaba cerrado por todas partes aquel jardín, de forma que nadie podía entrar en él si no era por un lugar determinado.
Había allí flores y fruta... (eterna primavera).
Ese vergel se hace lugar interior... (morada).
El jardín ahora es el equivalente al mundo subterráneo, el infierno, pero también a la ilusión de los sentidos....

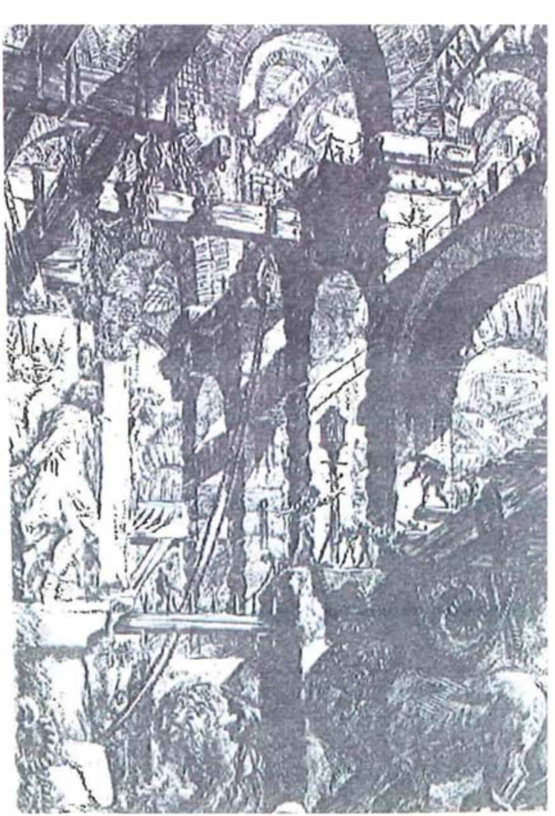
El jardín primigenio es el lugar donde no se puede permanecer. Lugar del conocimiento del placer y la muerte, del placer de la muerte, núcleo del interior fantástico.
Gnóstico.

19. Imágenes de ciudades radicales/interiores



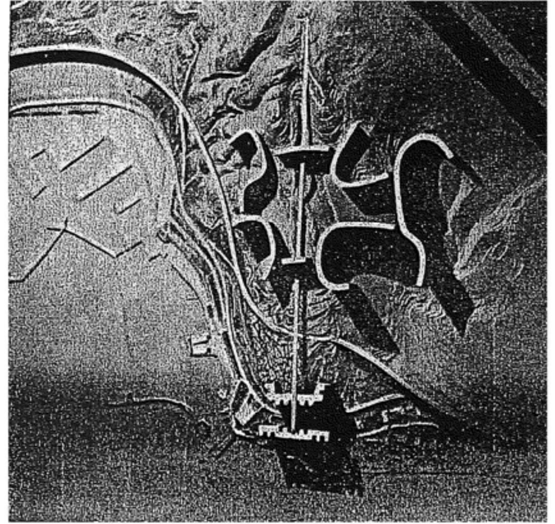


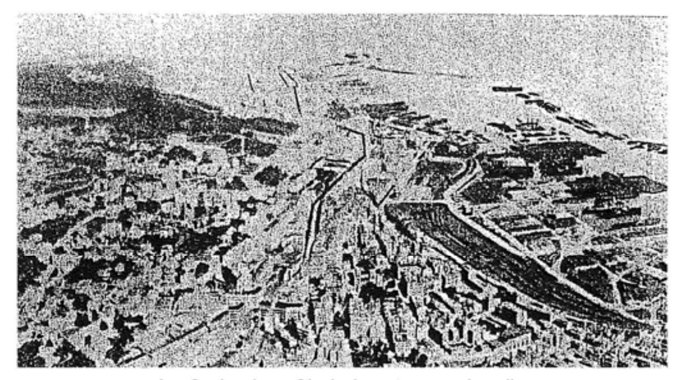




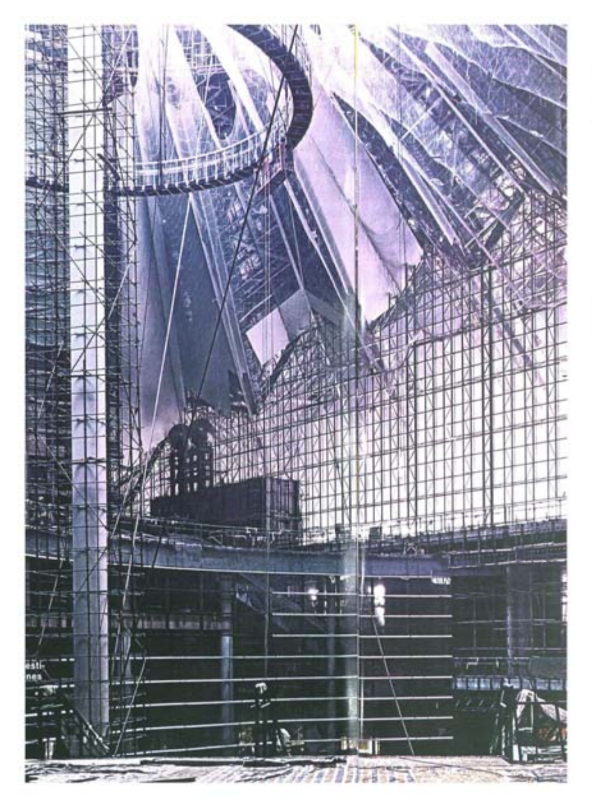
Piranesi - Cárceles





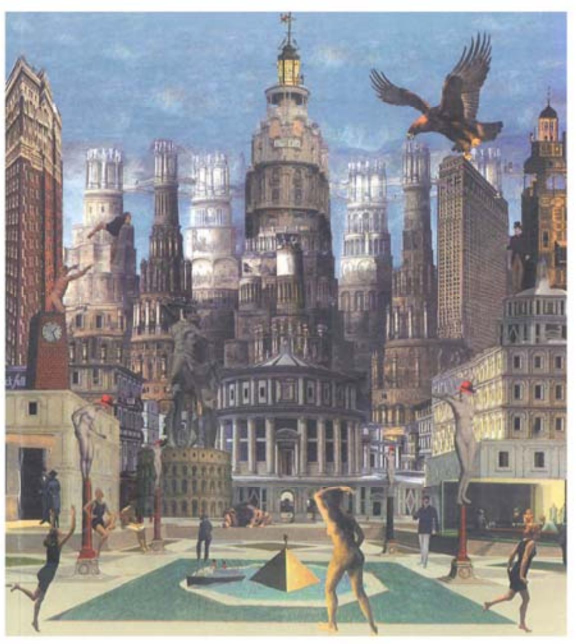


Le Corbusier - Ciudad costera en Argelia





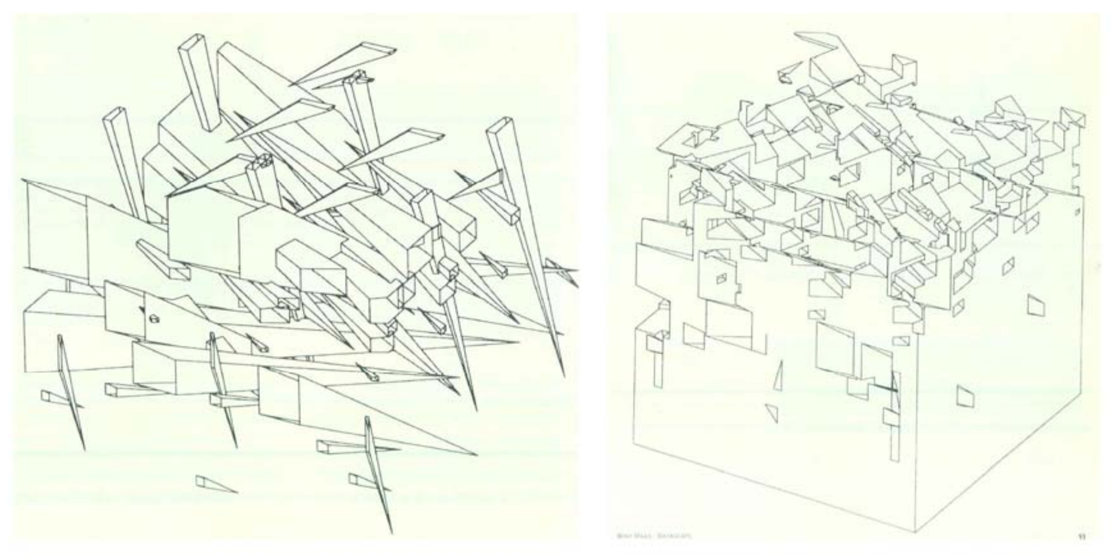




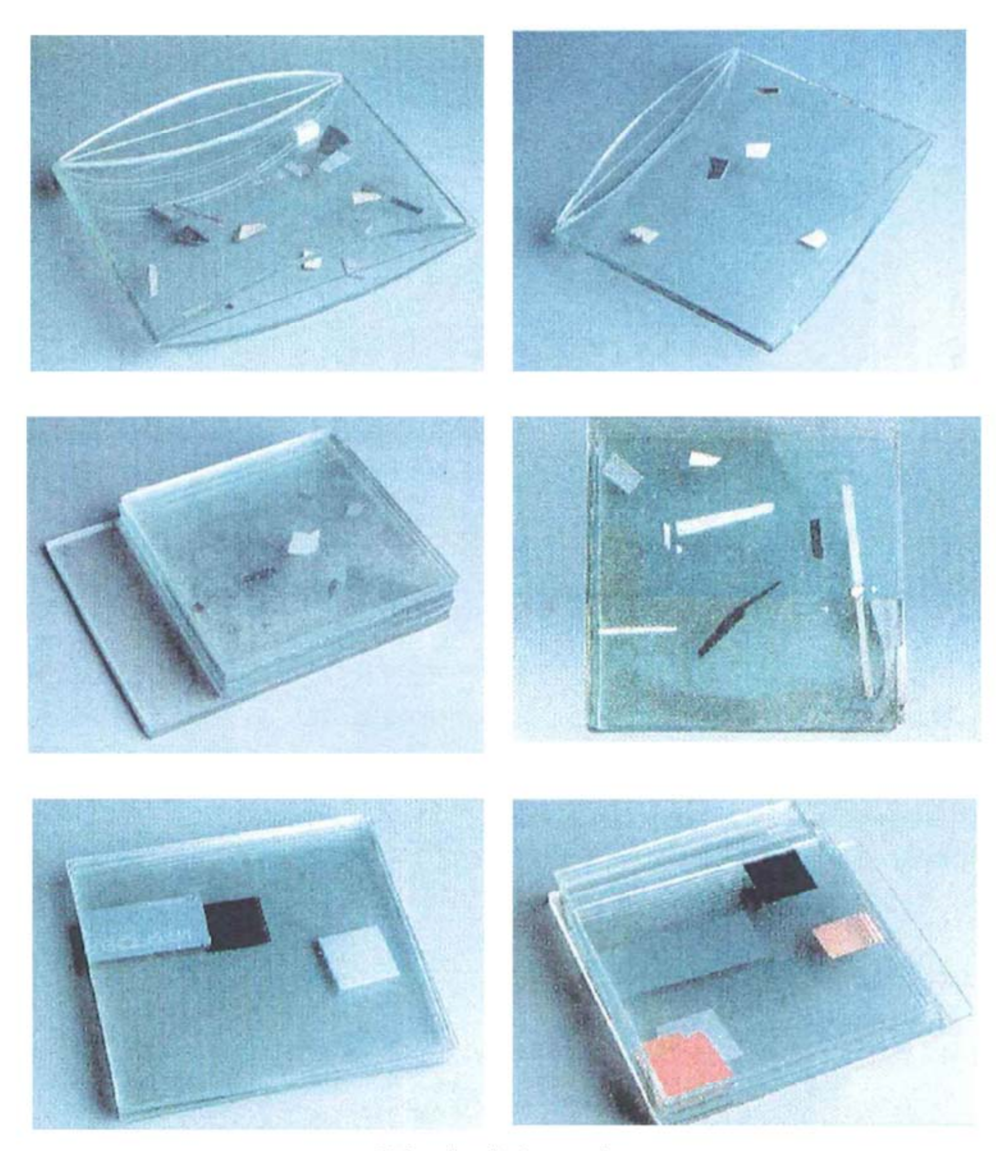
Futurismo



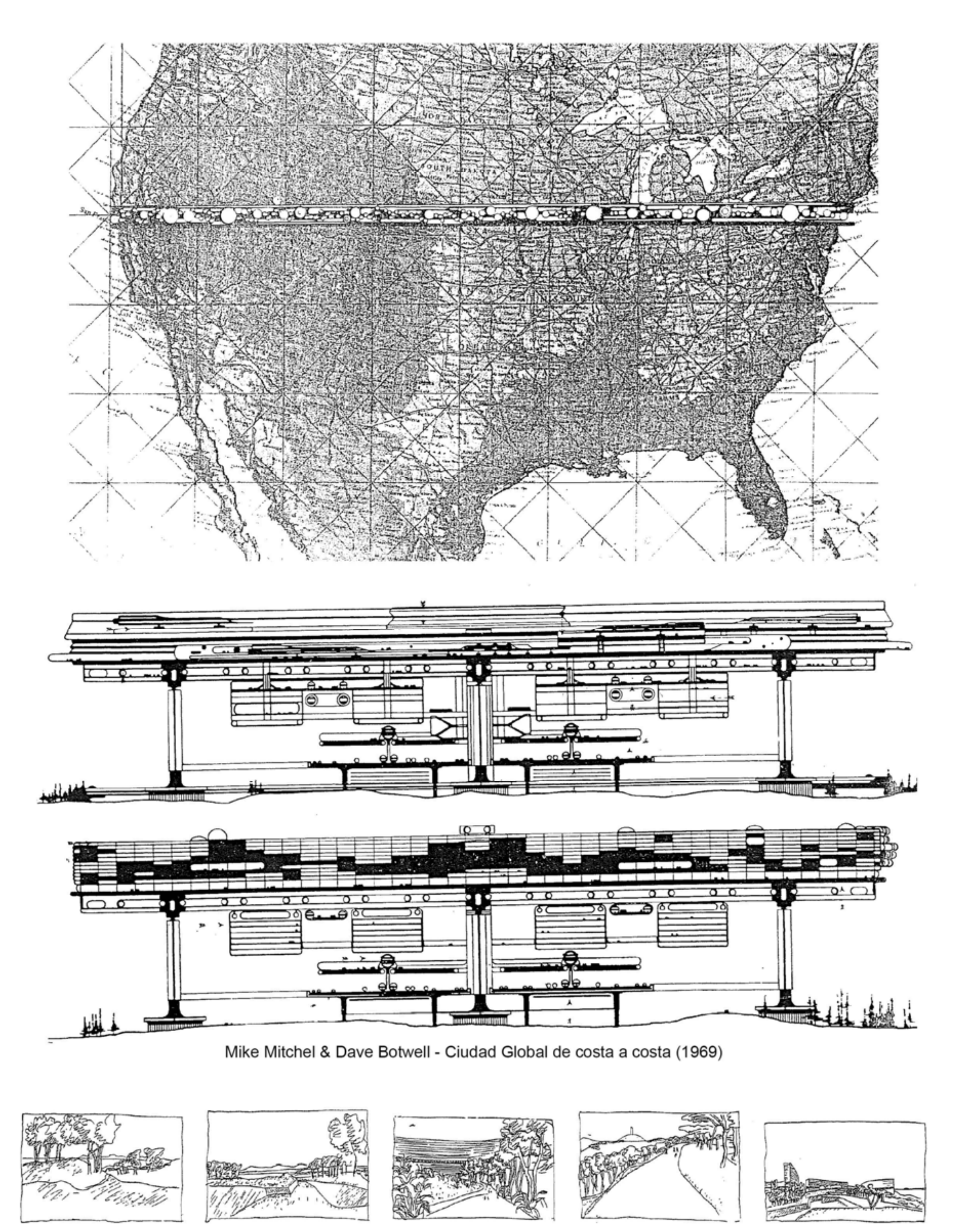
Pintura - Museo Reina Sofía



Sven Grooten & Chris Rankin - Claustro City

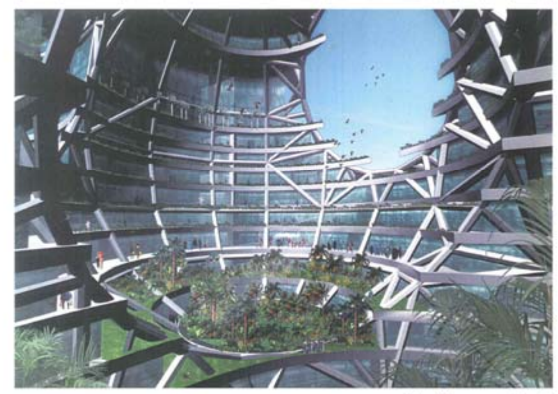


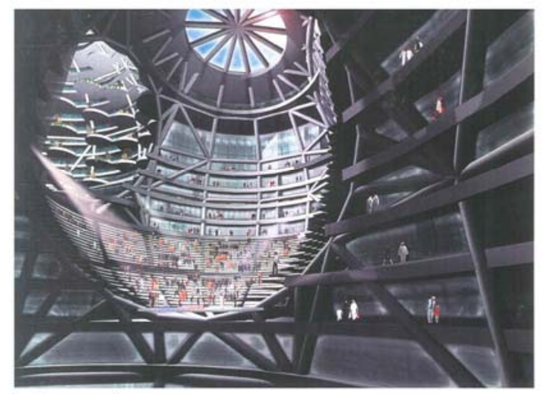
Oteiza - Arquitectura y velos



Mike Mitchel & Dave Botwell - Ciudad Global de costa a costa (1969)

Le Corbusier - Fort L'Empereur

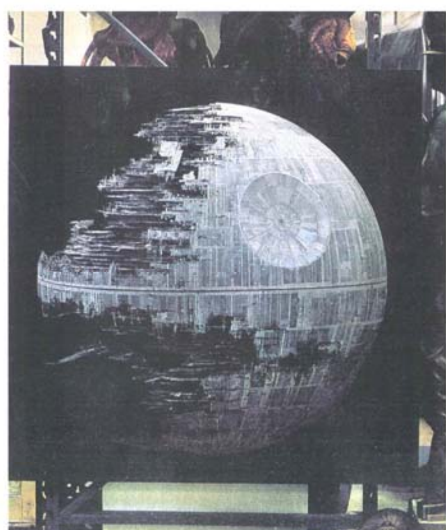




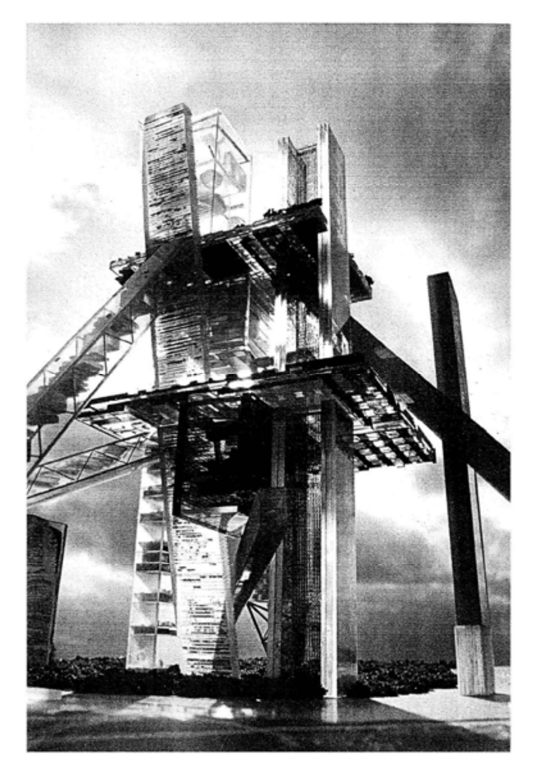
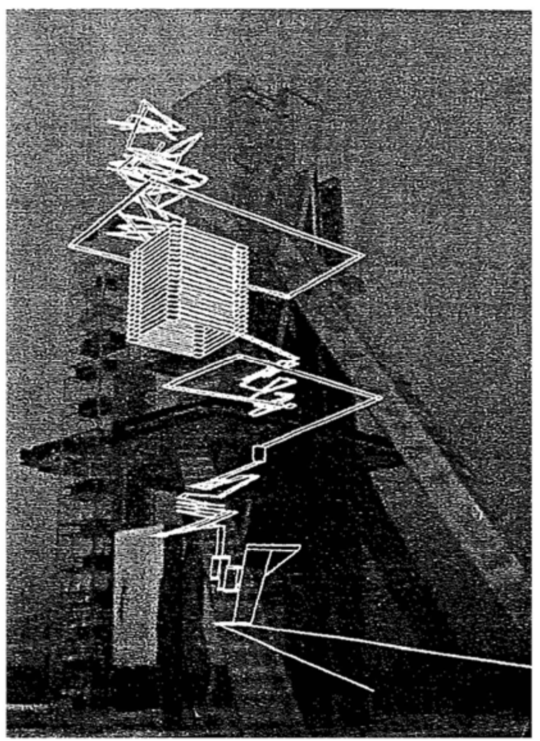
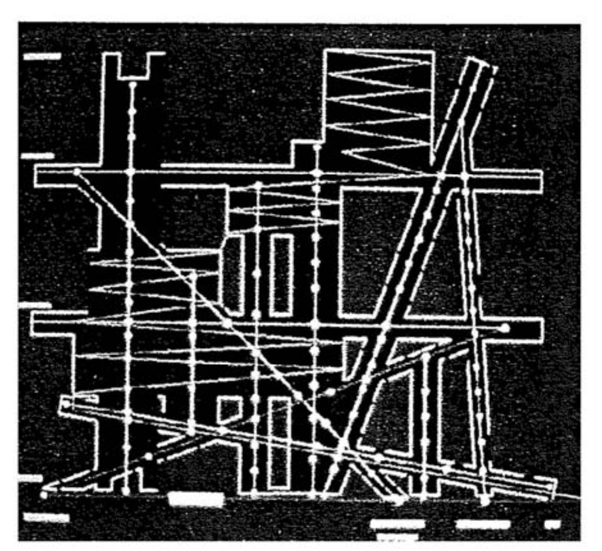
Koolhaas - Centro de Convenciones



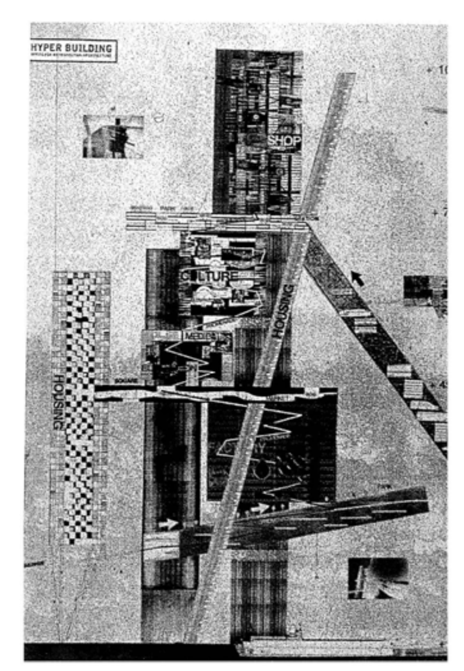


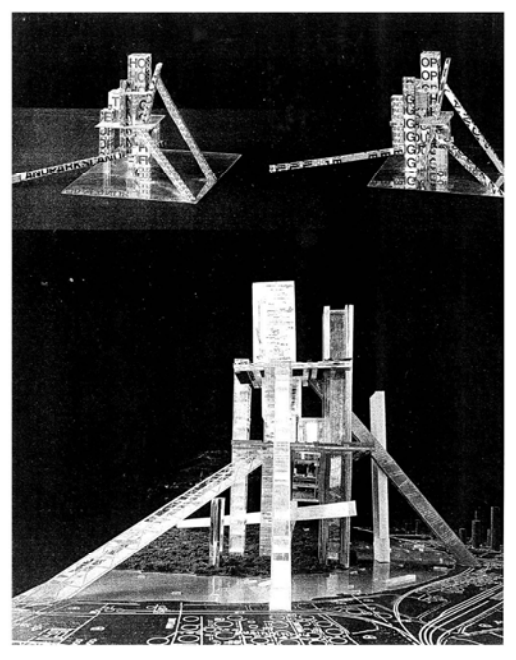


Norman Foster - Mercado Central en Abu Dhabi

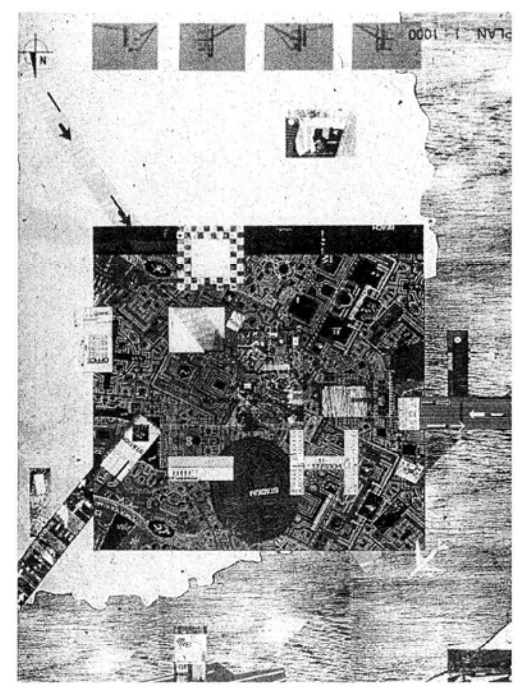





Koolhaas - Hyper Building (Bangkok)

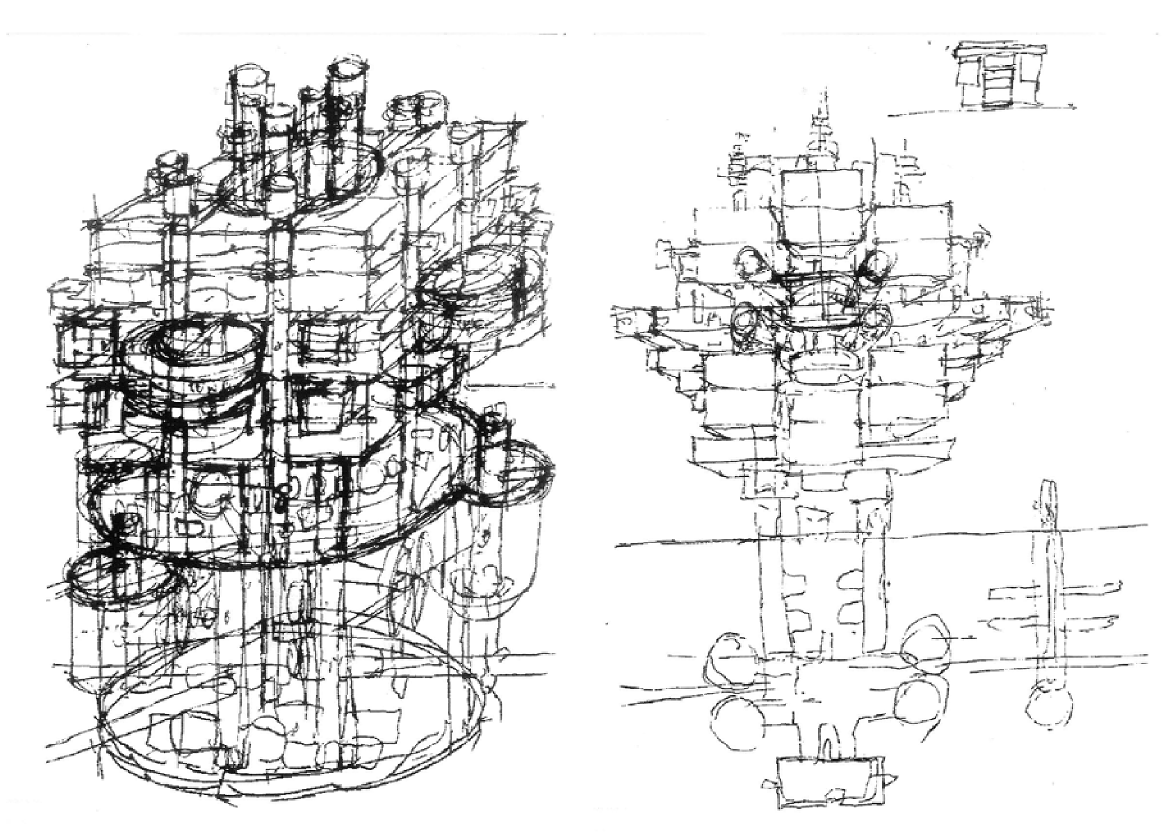




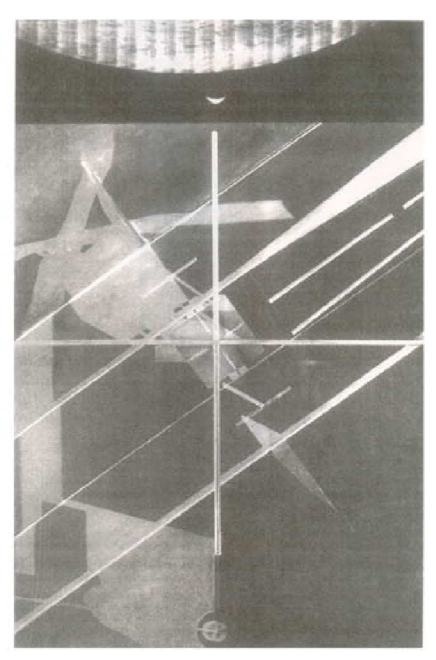




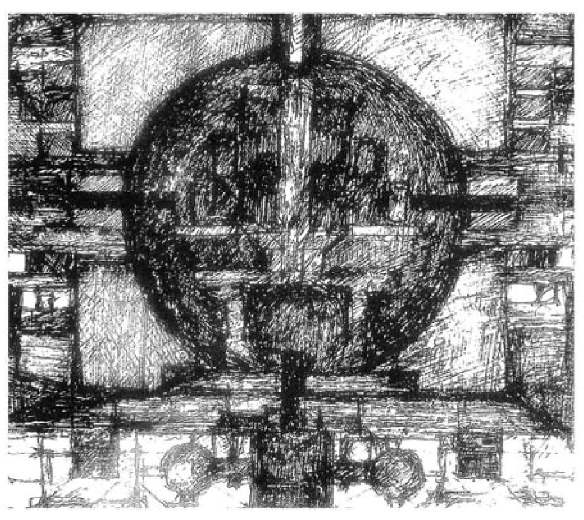
Koolhaas - Hyper Building (Bangkok)



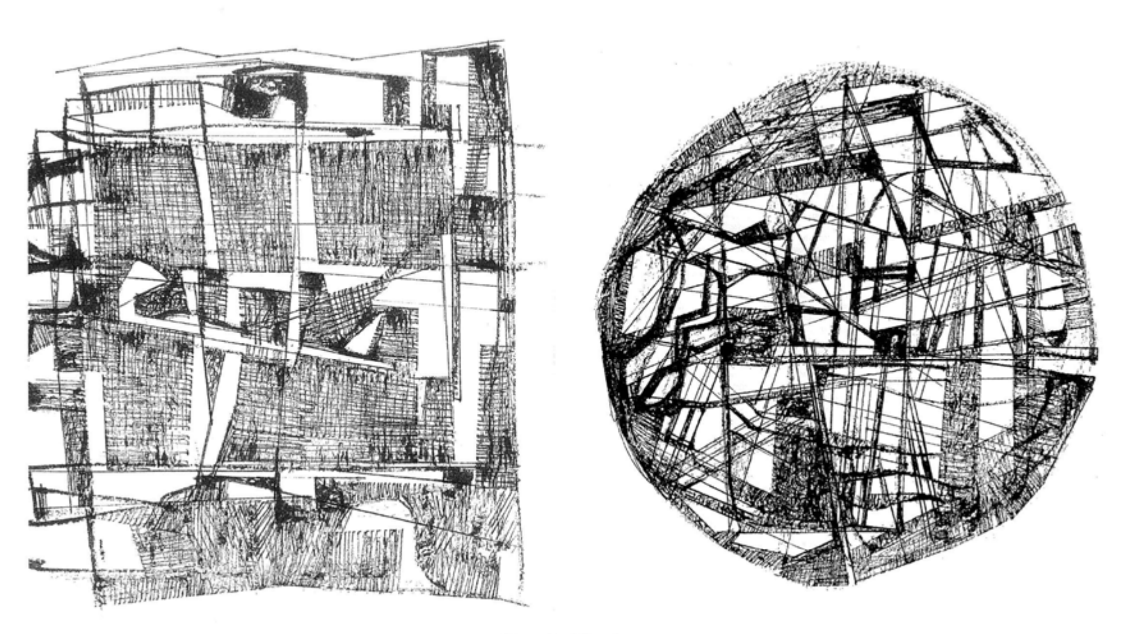
Raymond Abraham - Ciudad Teatro



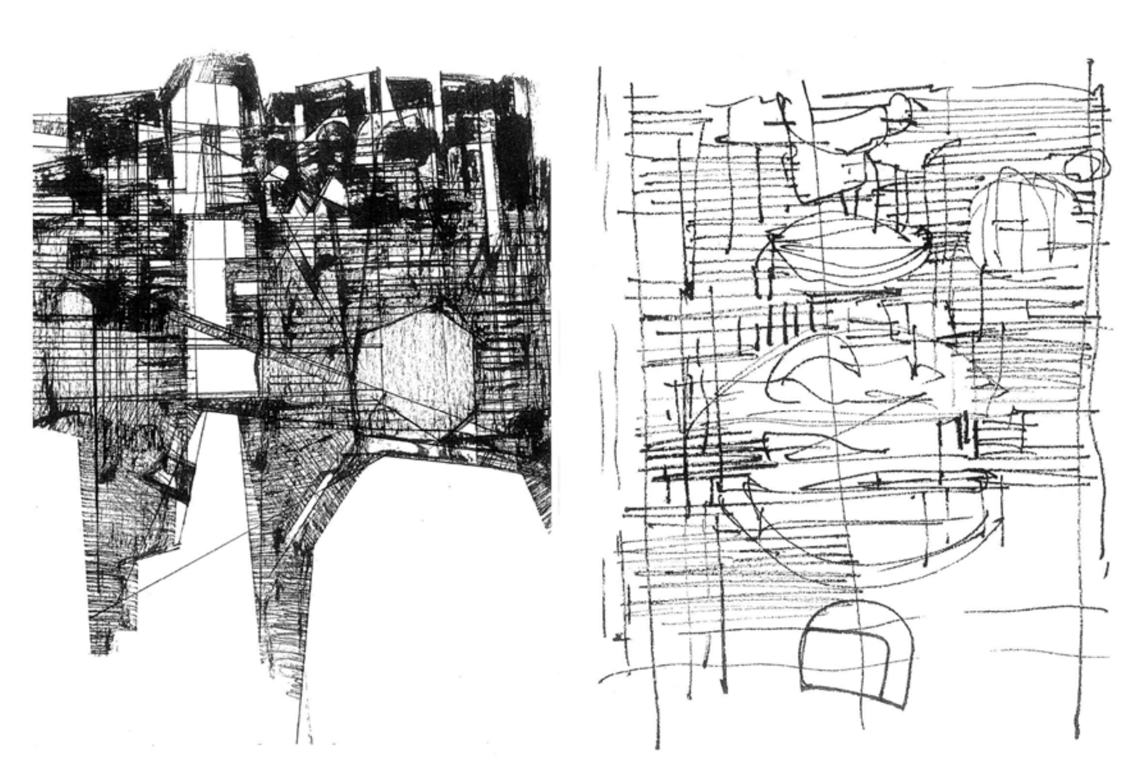
Raymond Abraham - Gate for Cranbook



Raymond Abraham - Ciudad Teatro



Seguí - Plantas



Seguí - Secciones

NOTAS

CUADERNO



Cuadernos.ijh@gmail.com
info@mairea-libros.com

